コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和60年8月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻8号通巻8号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985
8月号

特集 テレホビーゲーム大作戦 パートII

スパルタンX/ドラゴン・ワン/スターフォース/ZOOM 909
ドアドア/ロードファイター/ジッピーレース/レッキングクルー ほか

●VHDゲームがやってきた！
サンダーストーム/VROOM
ゼビウス・マップ ほか

●徹底研究I
ハイドライド

●緊急レポート
エプシロン3

●ビデオゲーム・ラボ
ワイバーンF-0
戦場の狼
グラディウス ほか

連載開始!!
YATATA WARS

360円

有希子、恋レター打ちました。

ぱっ

ちり〜んちり〜ん ピッポッパッ…。風鈴の音を耳にキーを打つ。夏のひと夜、ワープロで一句ひねるってのはどうかな。パソピアIQなら簡単なシステムアップでワープロできるし、通信機能を使えば遠くのコンピュータフレンドに送ることもOK。有希子が提案する、ちょっぴり風流なサマーナイトのすごし方です。

●ワープロが、いっ気に近づいた。日本語ワープロソフト内蔵(別売漢字ROM必要)
本体に日本語ワープロソフトが装備されているので、漢字ROMとプリンタを組み合わせるだけで即、ワープロに変身! とても分かりやすい画面表示で、操作を親切にリード。メカに弱いっていう人でも簡単に使いこなせちゃう。

●マニアにも手応えたっぷり! 64Kバイトをフル活用。拡張BASIC搭載
パソピアIQ独自の拡張BASICを搭載。64Kバイトがフルに使えるので、データ処理にぐんと余裕が出てくるし、操作もいちだんとスムーズになる。

●夢のコンピュータ・コミュニケーションを実現。RS-232Cインタフェース装備
電話機を使って簡単にコンピュータ・コミュニケーションができる。ワープロ文のやりとりやデータ、プログラムの交換など、夢が広がるね。(HX-22)

●好みの画像が自由に選べる。RGB・RF・コンポジットの映像3出力対応
21ピンRGB対応テレビで最高画質が見られるRGB出力や家庭用テレビに直結できるRF出力、コンポジット出力が内蔵されている。(HX-21、22)

●迫力も臨場感もダブルサイズの楽しみ。ステレオ音声出力装備
ステレオ装置への接続もOK。興奮が広がる。集中度がぐ〜んとUPする。

●システムアップに気配り。ダブルスロット●軽いキータッチ。シリンドリカル・ステップ・スカルプチャー・キー●AVシステムと調和。ウェッジシェイプのフォルムとブラックメタリックのカラーリング●ゲームに学習に、多彩なソフトでMSXワールドを満喫。新作もつぎつぎと登場してくるよ。

●漢字ROMカートリッジHX-M200 ¥29,800 ●ドットプリンタHX-P550 ¥84,800

ワープロソフト内蔵、使いやすさのラインアップ

64Kバイト HX-20 ¥69,800 (FOR BETTER LIFE) 64Kバイト HX-22 ¥89,800 (FOR BETTER LIFE)
64Kバイト HX-21 ¥79,800 (FOR BETTER LIFE)

新登場 MSX2 MSXが色の精度を語りはじめた。

256色を同時表示
HX-23 ¥99,800
512色から16色を選択
HX-23F ¥108,000

Tシャツ&ポスター
有希子のサマーメモリー・プレゼント
期間:6月1日〜7月31日
期間中、パソピアIQ(全機種対象)を買うと、もれなくオリジナルTシャツと有希子ちゃんの特製ポスターがもらえちゃう。くわしくは店頭で──。

PASOPIA IQ

MSX

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
資料のご請求は、〒105 東京都港区芝浦1-1-1
株式会社東芝 家庭情報システム営業部 ☎03(457)3777

資料請求券 パソピアIQ BEEP 8月号

エネルギーとエレクトロニクス
E&Eの東芝……科学万博-つくば'85 東芝館の超リアル体感映像「ショウスキャン」。

(承)III-E-0006

TOSHIBA

十八歳の恋レター
岡田有希子

あなたから
1万キロメートルも離れた
水辺の国から
恋しい人へ、エアメール
遠く離れて
気持は前より近づくみたい
海からの青い風
頬に受け
あなたへの想い、つづります。

日本語
ワープロソフト
内蔵のMSX

岡田有希子

東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ￥79,800

◐表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◐エディトリアル・デザイン――稲葉一之／勝俣正希／田中正義／野村弥生／細矢美智子／(株)イースリープロダクション
◐イラスト――浅井真澄／昆野弘子／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／スージィ甘金／高木祐一／とよたかずひこ／二階堂正宏／NIKOV／宮入邦男／山本護
李良明
◐フォト――杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお

●CP/M, CP/M 86, MP/MはDigital Research社 ●MS-DOSはMicrosoft社 ●FLEXはTSC社 ●UCSDp-Systemはカリフォルニア大学理事会
●RACET NECDOSはRACET COMPUTES社 ●SB-80, SB-86はLIFEBOAT ASSOCIATES ●WORDSTAR, MAILMERGE, SPELLSTAR, WORDMASTER, CALCSTAR, DATASTAR, SUPERSORT, INFOSTARはMicroPro社の各メーカーの登録商標です。
その他プログラム名, システム名, CPU名は一般に各メーカーの登録商標です。本文中では"TM", "Ⓡ"マークは明記していません。●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上個人で使用するほか無断で複製することを禁じられています。
■日本ソフトバンク

75 ファミコンストラクション・ロードランナー[6]

78 Beeper試写室 byジョン秋月

81 **VHDゲームがやってきた!**
サンダーストーム／ゼビウスマップほか

90 ビデオゲーム・ラボ
戦場の狼／ワイバーンF-0／メトロクロス
宇宙戦艦ヤマト／グラディウス
102 ◆ビデオゲーム人気10◆ビデオゲームレビュー

103 特別企画 **MEGA ORBIS**
TITANIA II
119 ●投稿スペース
120 ●プリンス・コルマ探偵局〈8〉 by地縁土
88 ●MEGA ORBIS版図⑧

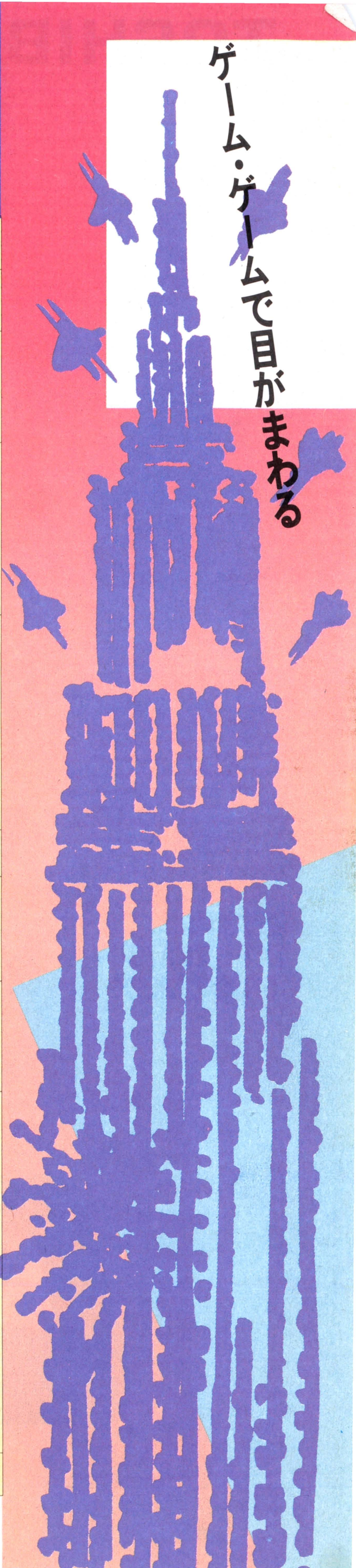
124 インフォメーション

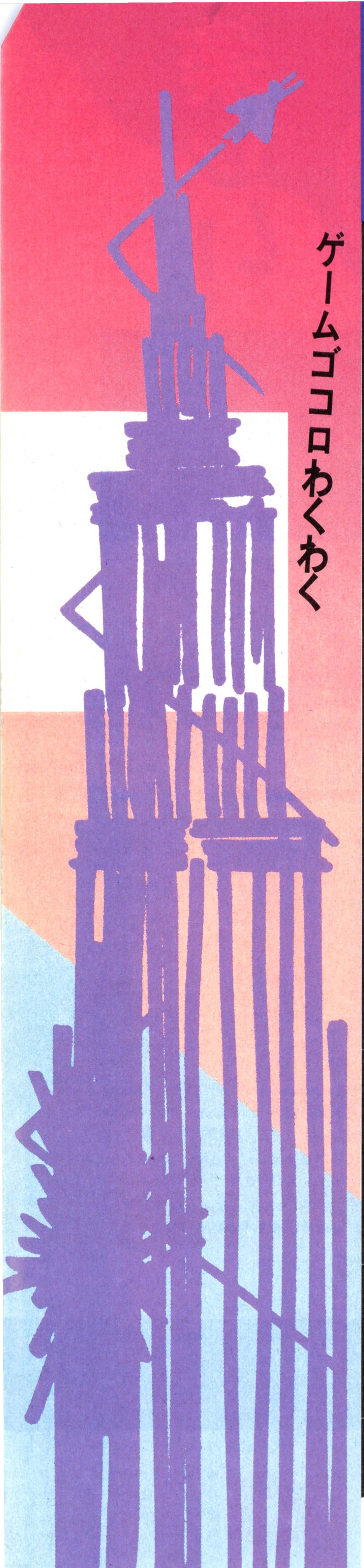
125 徹底研究 I ハイドライド
130 BPS最新作緊急レポート エプシロン3

134 クイズパニック Quiz Panic
136 ぴーぴんぐルーム
141 RPG幻想辞典
146 パイナップル通信〈6〉 文・桃園隆夫
音楽ツールでゴキゲン気分
148 次号予告／GAME OVER

149 **SOFT JUNGLE** ソフトジャングル
150 ■ベストヒット21――いまおいしいのはこれだ!!
152 ■おもしろソフト情報局
ウィル／ハッピーフレット／上海／NEW GODZILLA
ギガンテス／ホーリーグレイ／テグザー
163 ■テレホビーレビュー
フロントライン／フィールドコンバット／エレベーターアクション
166 ■テレホビーTOPチャート
168 ■芳珍玉一のレビューBOX7
170 ■デビューあべにゅう

174 読者プレゼント





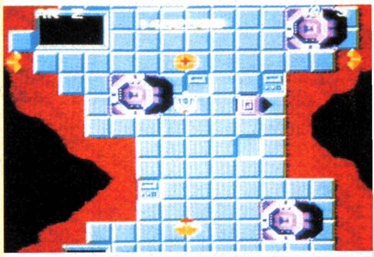
Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 8

8 特集 テレホビーゲーム大作戦 PART II

10 ファミコンvsセガ① スパルタンX〈ファミリーコンピュータ〉
ドラゴン・ワン〈セガ〉

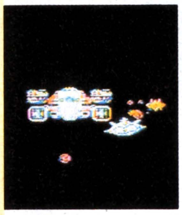
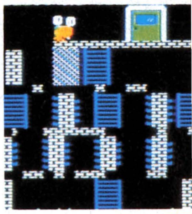


16 ファミコンvsセガ② スターフォース〈ファミリーコンピュータ〉

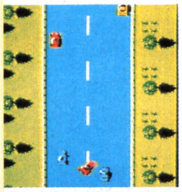
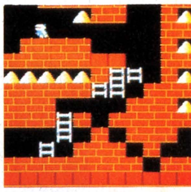
22 対談 ボクらのスターフォースを語ろう
ハドソン／中本伸一氏vsテーカン／K・U氏

26 Zoom909〈セガ〉

28 ドアドア戦線異状アリ

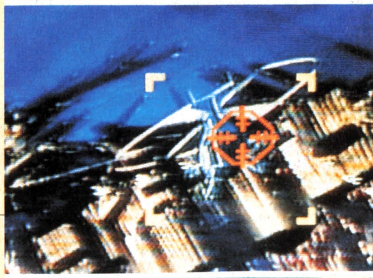
32 ファミコンvsセガvsスーパーカセットビジョン③
ロードファイター〈ファミリーコンピュータ〉
試乗比較 ウィリーレーサー〈スーパーカセットビジョン〉
モナコGP〈セガ〉

37 テレホビーNew Game
ジッピーレース〈ファミリーコンピュータ〉
レッキングクルー〈ファミリーコンピュータ〉
ミルキープリンセス〈スーパーカセットビジョン〉

40 ◆使い比べ市販ファミコン・ジョイスティック
42 ◆ファミコン・ゲームミュージックはこうして作られる
43 ◆ゲームミュージック・クイズ
45 チャンピオンシップ・ロードランナー

48 新連載！ YATATA WARS（ヤタタ ウォーズ） by御厨さと美 & MICMACプロ
銀河を切り裂いて憎悪と復讐の戦いが始まる！ 帝国の運命はいま……



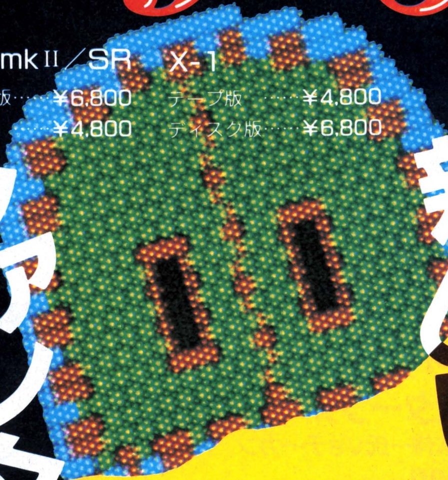
54 ●全国の義勇軍兵士に告ぐ！
65 ●宣戦布告——義勇軍募集！
66 ●コンピュータバラエティーショー〈GAMEジョッキー〉

68 Beep Load
●レディの走り高飛び〈ファミリーベーシック〉
◆TINYANのアイデア・ファイル
●ばーん●くゎみなり〈PC-60シリーズ〉

72 ファミリーベーシック講座 by KAZ
◆リスト打ちこみ術［1］

"神秘の空間を通り抜けて" 〈ニュータイプ〉ロールプレイションゲーム

ホーリーグレイ



PC-8801／mkII／SR
5"ディスク版……¥6,800
テープ版……¥4,800

X-1
テープ版……¥4,800
ディスク版……¥6,800

FM-7
PC-9801
近日発売

アクション×ロールプレイングのニュータイプ"ロールプレイション"ゲーム新発売。

楽しい、新しい、ファンタジい。

1〈CANDOL ROOM〉

有無をいわせず放垂れるヤリ、次々はい出るヘビやムシの攻撃をさけ、すべてのろうそくに火をつけなければならない。

アクションゲームの興奮と、ロールプレイングゲームの楽しさをホイップさせて、ザインソフトお得意のファンタジーで仕上げたニュータイプのゲーム。
それが、"ロールプレイションゲーム"ホーリーグレイ。
前半はアクションでゲームが展開。
ただし、早さは無関係。
貴重な防衛力となる「7つの道具」を順に手に入れたり、POWERが減ったら敵を倒してUPさせたりと、じっくり攻めることが要求されるのです。
そして、舞台はロールプレイングへ。
前半で得た武器とPOWERを生かし、慎重にプレイ。
単なるアクション+ロールプレイングとは割りきれない、お互いの魅力が掛け合わされて、計り知れないゲーム空間を創り出したニューゲーム。一個の"新しい"では、とても足りない新しさ。
鮮やかなグラフィック画面も手伝って、君を虜にするゾ！

2〈CRYSTAL ROOM〉

息もつかせず迫りくる火の玉をかわし、クリスタルボールをすべての輪にはめ込むんだ。この部屋にも、敵は多いぞ。

3〈ICE ROOM〉

ここは、氷で囲まれた部屋。飛びかう氷片をかわしながら、氷を5段積み重ね、ロールプレイングへの扉を抜けろ！

4 魔物がうごめくロールプレイングの世界

目指すべきホーリーグレイをいくつかの部屋が囲んでいる。そこには、悪魔、怪物、妖怪たちがうごめく。ワナもいたる所にはられている。攻撃をさけ、敵を倒し、次から次へ扉を開けて行こう。3ROOMで手に入れた道具を、効率よく使うことが鍵。ホーリーグレイまでの戦いは、一筋縄じゃいかないゾ。

ホーリーグレイ…不徳の者が近づくとどこかに消え失せたといわれる、幻の聖杯。これを捜し求めるのが、男達の理想だったという。

過去も現在も未来もない、時間の次元が狂わされてしまった未知の世界。それは、先へ先へと無謀なまでに発展を続けてきた、文明革新の悲惨な末路であった。科学技術はまったく通用しない。次元を正常に戻す手がかりはただひとつ、それはホーリーグレイ(聖杯)を手に入れることだ。人類の危機を救うために、君は神秘の世界の冒険へ旅立つのだ。

ザインが贈るファンタジーな世界SEIN FANTASY WORLD

超高速リアルタイム　ゲーム　オールマシン語

MAX-01G

マックス・01G

好評発売中!!

IBM JX用(3.5" 2DDディスク版)	¥6,000
NEC PC-9801 E F用(5" 2D・2DD共用ディスク版)	¥6,000
NEC PC-8801 mkII SR用(5" 2Dディスク版)	¥6,000
NEC PC-8801 mkII SR用(カセットテープ版)	¥4,000
シャープ X-1用(カセットテープ版)	¥4,000

従来のFM-7シリーズ用"MAX-01"もよろしく！

Sein Soft CO.,LTD.

株式会社 ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL：(0794)31-7453

通販もOK

住所・氏名・年令・電話番号・職業・機種名・商品(テープ版かディスク版か)を明記の上、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)

募集中

●オリジナルプログラム持ち込み大歓迎
●スタッフ・プログラマー開発スタッフ

Konami SOFTWARE
ゲームセンターに上陸！
ゲームセンター用NEWソフト
超次空ファイター　グラディウス
GRADIUS™
©1985 Konami
1.9.8.5.宇宙ガ、マルゴト、ヤッテクル.
ついに、その時がきた。この異常体験は、夢でも幻でもない。
異次元の世界が現実となり、我々の前にその全貌を現わす。
この中に宇宙が在るのか、それとも自分が宇宙に
迷い込んでしまったのか。常識をこえた新たなグラフィックスの旋風が吹き荒れる。
——Are you ready？——
またひとつ、伝説が生まれようとしている。
この夏、コナミ タイフーン上陸！
ファミリーコンピュータ用カセット
新発売
ハイパーオリンピック™
おまたせしました。あのソフトが、帰ってきた。110mハードル、ヤリ投げの4種目。
¥6,500円
（コントローラー付）
ロードファイター™
時速400kmで、つっ走れ。君のドライビングテクを見せてくれ。ゲームセンターの大迫力だね。
¥4,500円
ファミコンに上陸
けっきょく南極大冒険™
みんな知ってるよね。ペンギン君の大冒険。こんどはプロペラが付いてパワーアップ。うれしいね。
¥4,500円
好評発売中
イー・アル・カンフー™
こいつは、すごい。棒使いに火ふき男、くさりに手裏剣。こいつら相手に君はどこまで戦えるか。
¥4,500円
Konami SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社（コナミ）の応諾なしに海外への出荷はできません。
Konami
CHICAGO（U.S.A）
TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON（U.K.）
TEL01-429-2446 FAX01-429-2069
FRANKFURT（W.Germany）
TEL069-5076168 FAX069-5076160
TOKYO（Japan）
TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA（Japan）
TEL06-380-1331 FAX06-380-1360

アイレム・パーティ
irem
7月25日
ヒーローは君だ!
ロサンゼルスからニューヨークまで
3,700マイル・アメリカ大陸横断!
7月25日スタート!
アメリカ大陸横断
ジッピーレース
Zippy Race
START
LOS ANGELES
LAS VEGAS
HOUSTON
SAINT LOUIS
CHICAGO
NEW YORK
GOAL
発光ダイオード付カートリッジ
めざせ10ヤードプレイヤー!
タッチダウンをとれ!
近日・キックオフ!
GO GOタッチダウン!
AMERICAN FOOTBALL
10-YARD FIGHT
アメリカンフットボール 10ヤードファイト
アイレムの
ファミリー コンピュータ用ソフトで
リビングルームが
ゲームセンターに
なる!
ファミリー コンピュータ™は
任天堂の商標です。
アイレム販売株式会社
〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル
☎06(311)8011 アイレム・パーティ係 ©IREM CO

THE WAY TO VICTORY
戦場の狼
ACTION GAME
© CAPCOM
"スーパー・ジョー"の武器は，無限に使える
ライフルと補給の必要な手榴弾の 2種類。
四方から迫り来る敵をどう倒すかは腕しだい!!
とあるジャングルの奥，秘境の地で
激しいゲリラ戦が展開されていた。
特殊訓練を受けた優秀な兵士"スーパー・ジョー"は極秘任務を受け，
今まさにこの激戦の中へ乗り込もう
としている。 極秘任務とは，難攻
不落と言われ，ここから世界へ魔手
を広げようとする，悪の軍団の壊滅
と本部破壊! はたして，実行不
可能と思えるこの無謀な任務を遂行
できるだろうか!?
本格銃撃戦闘ゲーム!!
悪の軍団を壊滅せよ!
株式会社 カプコン
〒547 大阪市平野区長吉川辺3-8-51 ☎(06)799-2281代
東京 ☎(03)205-0231代 北海道 ☎(0134)26-4153代

PART II
入れたわよ！

テレホビーゲーム大作戦

ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョンご愛用の皆様方、暑中お見舞い申し上げます。
皆様方のふところの寒さにもかかわらず、続々登場する面白ソフトに悲鳴の嵐(あらし)と聞きおよび、
BEEP編集部では、テレホビーゲーム大作戦PARTⅡを企画いたしました。
せめて誌面だけでも面白さを味わい、暑さを吹き飛ばしていただければ、と願う次第であります。

ILLUST.／スージー甘金

SPARTAN X

ファミリーコンピュータ(任天堂)　●文／パニック

ファミコン版「スパルタンX」と、セガ「ドラゴン・ワン」、クンフー・ゲーム界をゆさぶるニューゲームの激突だ。どちらが面白いか、ゲーマーの期待と興奮のなか、戦いの幕が今まさに切って落とされようとしている！

革命児トーマスのXへの怒りがついに爆発した！

全国3750万人のクンフーファンのみなさん、今晩は。実況の古立二郎です。

本日は、ここ田園コロシアムより車で10分、謎と恐怖の館、燃える闘魂、クンフー界の猪木と呼ばれるミスターXの館から実況生中継でお送りします。

ご存知のように、維新の旗手とあだ名されたトーマスが、ミスターX邸に乱入すると予告したのが3日前。以来、一触即発の危機をはらんだX邸の周囲には、この世紀の一戦を見んものと、観衆が続続と集まっています。

その時刻を今まさに迎えんとする観衆の間からは、期待と興奮の渦巻く大都会の熱帯低気圧的熱気がわきあがらんとしております。

何が、いかなる確執が、トーマスをして組織社会のドン、クンフー界の帝王、地獄の集金人、ミスターXに真っ向から反旗をひるがえさせたのでありましょうか。

今を去る2年前、多くの若き闘士の先達となり、革命軍を率いてクンフー界を真っ二ツに分断したあの大化の改新事件の遺恨でありましょうか。

極秘裡に入手した情報によりますと、彼の恋人がこの館に軟禁されていると伝えられます。ミスターXの横恋慕か、はたまた恋愛の横四方固めか、あるいはトーマスの宣戦布告に対する人質、クンフー界の梶原一騎現象か。

それではここで、事前に取材した館内ビデオがありますので、ご覧いただきましょう。

VTR、スタート！

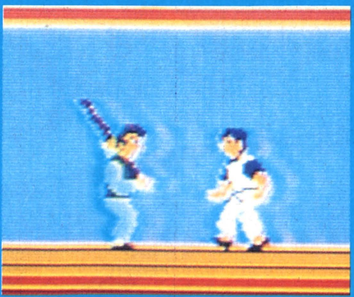
今、ミスターX邸の前におります。まさに戦いの当日の朝を迎えようとする館の門は固く閉ざされ、何者の侵入も……

お〜と、扉がわずかに開いているぞ。私を内に誘い込み、これから始まらんとする一大決戦の前の血の生贄とするためでありましょうか!? さっそく中へ入ってみることにしましょう。

お〜と、異様な人影が動いているぞ。館内で生命を失った者たちの怨霊か、地獄からはいだした死神か。お〜と、すっかり囲まれてしまったぞ、危うし古立、貞操の危機だ。

「すみません、道を教えて下さい」

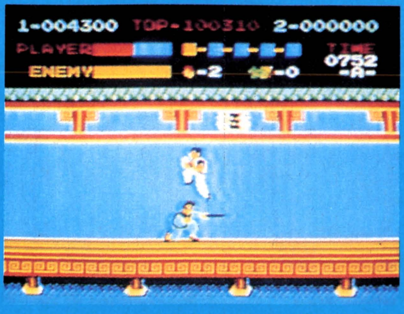
お〜と、ほとんど冗談のような言いわけですが、納得してしまった。邸の住人なのでしょうか。お〜と、うなずいているぞ。1階の棒術使い、2階のブーメラン使い、3階の怪力男、4階の妖術使いでありましょうか（「取説」を見るト



➡このタイミングで近づくこと、相手の動きがゆっくりに見えれば、もう大丈夫！

⬆つかみ男に抱きつかれると、エネルギーを消耗してしまうぞ。

⬆ナイフ投げは、ナイフをよけたあとにいっきに近づき倒せ！



⬆このような近づき方もあるけど、かなり危険がともなう。

⬅前からの毒蛇は問題ないが、後ろからのは止まってジャンプせよ。

ーマス〉。

お〜と、またもやうなずいております。この4人にミスターXを加えて、5人タッグ、バトルロイヤル・ブラザーズ、いわゆるクンフー界のストロングマシーンズ現象といえましょう。

ではこのへんで、ミスターX邸の取材を終わりたいと思います。

お〜と、凄いVTRでした。ミスターXの恐怖の軍団に革命児トーマスはいかなる戦いを挑むのか。微笑さえ浮かべたその表情の裏にいかなる殺意が秘められているのでありましょうか。

お〜と、つかみ男はクンフー界のせんだみつおだったのか

お〜と、7色のスポット・ライトを浴びて、トーマスが登場したぞ。お聞きください、かの盲目のアーチスト、スティービー・ワンダーが、遠く太平洋を越え、革命の寵児、維新の旗手トーマスに捧げたテーマ・ソング「5次元クンフー」に合わせ、「トーマス・ザ・クンフー」の歓声にのっての乱入です。

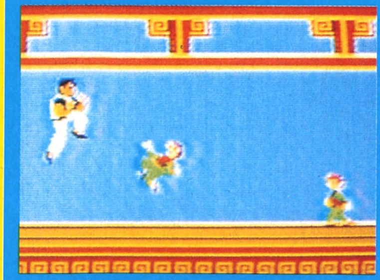
鉦や太鼓、果てはドラやゴングまで、鳴るものなら森羅万象、有象無象あらゆる物を打ち鳴らしての声援です。ミスターXの館は今まさに死闘の立方体ジャングル、戦いのワンダーランドと化しております。

1階に乱入したトーマスの行く手には、静寂に包まれた長い廊下があるぞ。1歩足を踏み入れたが最後、問答無用、流血の修羅場と化すでありましょう。

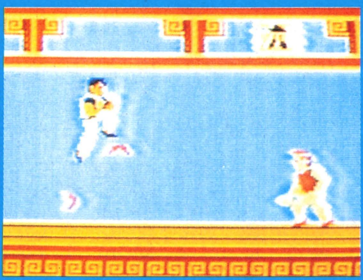
お〜と、敵が3人出現したぞ。ハイキックの3連発、クンフー界の延髄切り炸裂だ。お〜と、一難去ってまた一難、二女の四人兄妹だ。前後からの挟撃だ、危ないぞ。前の敵を倒している間に、後ろから襲われてしまった。素手でつかまえて締め上げるだけの、ワンパターン攻撃ながらも、相当なダメージを受けているぞ。

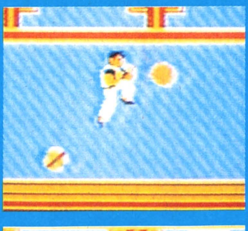
体をゆすり、はじき飛ばして難は避けたが、お〜と凶器男、クンフー界のタイガー・ジェット・シン、ナイフを投げてきた。5次元殺法炸裂、ジャンプでかわしてからの延髄切り、お〜と倒れない。恐ろしくタフだ。続いてローキック、クンフー界のアリキック。鮮やかな連続技、今度はひとたまりもなく倒れた。いかにタフでも2発もくえば倒れるでしょう。

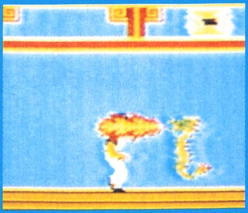
お〜と、今度は絶体絶命か。前方につかみ男、後方に凶器男、どうするトーマス。出た、5次元殺法の奥義、ナイフをジャンプでよけながらつかみ男に延髄切り、返す刀で凶器男に2連発。縦横無尽


⬆これで安心してはダメ。敵は次々と現れるから、着地と同時に戦えるようにしておくこと。

⬆ハイキックをあびて、ふっ飛ぶブーメラン男。「やったァ」という感じだけど先はまだ長いのだ。

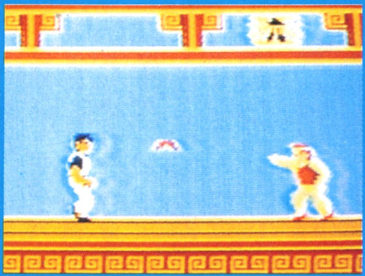

⬆2枚のブーメランは、4回あたる危険がある。1回はいいとしても残りの3回は確実によけよ。

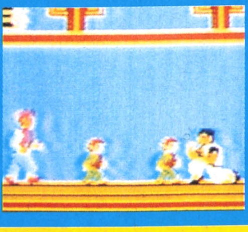

⬆クス玉を壊すときは、止まってジャンプしたほうが安全。


⬆これは悲惨！ エネルギーの減りが多いから要注意。

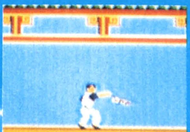
⬆この戦い方は悪い見本。相打ちではこちらのほうが不利だから、とにかく早さで勝負！

⬆これではタイミングが遅い。飛んだと思った瞬間にジャンプしないとだめだよ。


⬆これは確実によけてほしい。もどってくるブーメランは、止まってジャンプしないとダメだ。


⬆パンチよりローキックのほうが、距離をとれるため安全。

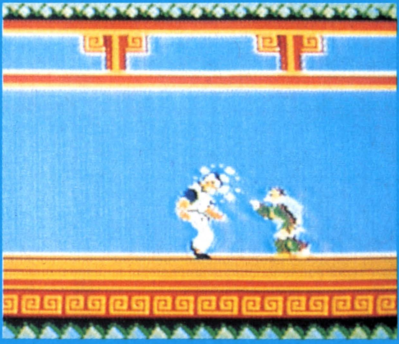
⬆こうなっては最悪。ちょっと怖い気はするけど、この距離では仕方ないので思いきって近づくこと。



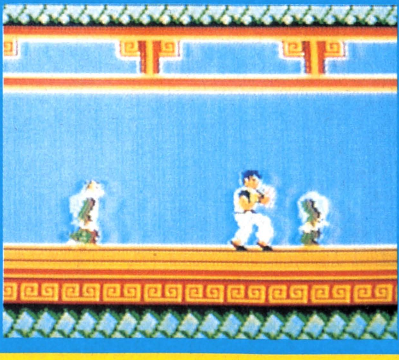
⬆毒蜂ゾーンは、とにかく早く脱出すること。数が増えてしまうとヤバイぞ。

⬇2階と4階をクリアすると、少しだけシルビアに会えるヨ。

⬆このぐらいの距離があれば、十分よけることができるし、ハイキックでやっつければ得点になる。



⬆この距離まで近づいてしまうと、よけることは無理だから、いっきに勝負しよう。



⬆首が落ちても大丈夫。絶対倒せない男じゃないから安心してね。分身は気にしないで。

変幻自在、頭上を飛ぶナイフは身をかがめてのアリキックで撃破だ。

お〜と、1階の守護神、棒術使いの登場だ。くり出される棒のスピードは、猪木をして苦戦ならしめた、かの格闘技世界一決定戦における、史上最強のヘビー級チャンピオン、モハメド・アリのストレートに匹敵します。

お〜と、間合いをはかっているぞ。棒が引かれた瞬間またもや空中殺法、延髄切りからアリキック、お〜と、再び間合いをとった。波状攻撃、渚の磯の白砂に我泣き濡れて蟹と戯むる。棒術使いを撃破、1階を制圧した。

決死の自爆攻撃は、小学校秋の大運動会のくす玉割り現象だ。

2階へと進んだトーマスの前にいかなる難関が、恐怖と流血の罠が待ちうけているのでありましょうか。お〜と、壺だぞ。頭の上から襲いくる落下壺だ。天井裏に壺屋の支店でもあるのか！　軽快なフットワークでよけたぞ。

お〜と、蛇だ、床に落ちて割れた壺から蛇が出現したぞ、どうするトーマス。ジャンプで飛び越したが、次の壺が落ちてきた。お〜と今度は落下中をハイキックだ。空中で撃破してしまえば、なかの蛇は手も足もでない。お〜と、元元手も足もなかった。

今度は何だ!? 3ケ玉だ、玉が割れてなかから出現したのは蛇の大人か、お〜と、蛇界の帝王、竜だぞ。火炎攻撃をかがんでよけて、掟破りの竜髄切り、きれいにきまった。今度も玉だぞ、お〜と、空中炸裂、決死の自爆攻撃、日の丸特攻隊か。くす玉炸裂、クンフー界の運動会現象だ。こいつも破裂する前にスキをあたえず連続空中各個撃破だ。

つかみ男に続いて、お〜と小人だ。つかみ男には延髄切りだが、小人は背が低いのでアリキック、ローパンチ。あたかも秋の就職戦線青田買いマシンと化したかのごとく、凄まじい勢いで撃破しているぞ。それでこそ革命の寵児、トーマス・ザ・クンフー。

お〜と、ミスターX軍団の次峰ブーメラン使いの登場だ。飛来するブーメラン。下だ！ジャンプでよけて連続攻撃、返ってくるブーメランをかがんでよけた。お〜と2本のブーメランだ。両方よけることは不可能だ。1本当たった。グラッときたぞ。闘志をふるい起こしての連続攻撃だ。気迫！　気迫！で攻撃だ！

倒した！　最後は得意のハイキック。気力をふりしぼっての勝利だーっ！

恐怖の3種混合ワクチンとブレイク・ダンスをしているぞ

3階に突入して、いよいよ佳境に入ってきた感のある、ミスターX軍団対トーマス・ザ・クンフーの死闘。3階の先陣を切るのは、恐怖のトリオ、ミスターX軍団の3色アイス。物量作戦、日の丸特攻部隊ともいえる、つかみ男、小人そして凶器男の3種混合攻撃だ。

片足を軸のように使って独楽のごとく前後に連続してくり出される旋風脚、時おり見せる凶器男に対してくり出す華麗なる空中殺法の数々、そして変幻自在の連続技。これは格闘技をはるかに超越した1つの芸術作品を思わせるうっ。

お〜と、小人が旋風脚をかわしての空中殺法、空中落下攻撃だ。相当のダメージを受けている。アッポーといいつつ片膝をついてしまった。まさに、まさに最大のピンチ。これはまさに、クンフー界の元気な小人の脇毛が原爆落とし現象。お〜と、迎撃したぞ。どうやったんだ。ジャンプしての頭突きだ。完全なる大噴火投げ体勢だ。

お〜と、ミスターX軍団の中堅クンフー界のアンドレ・ザ・ジャイアント、怪力男の登場だー。巨体からくり出す一撃は、猛牛でさえ打ち倒すとまでいわれてる。

いかに、トーマスといえどもヤツの一撃を浴びてはひとたまりもないぞ。お〜と、あまりにも動きが鈍い。トーマスの動きにまったくついていけない。反撃のスキをあたえず、連続攻撃だ。あっけなく、怪力男を倒した。まさにスピードの勝利、クンフー界の鈴鹿サーキット現象だーっ。

中間地点を通過したトーマスの表情に、思いなしか微笑が浮かんでおります。戦いの満足感か、勝利の確信か。

しかし、油断は禁物だ。これから先、彼の行手にはどんな敵が待っているのか。

現代の驚異、古代の魔術、大宇宙から飛来したエイリアンだ

空中を飛ぶ不気味な物体、その正体は、お〜と、蜂だ、毒蜂だ。パンチ、キック、ハイジャンプ、空中殺法の真髄、つけいるスキをあたえない鮮やかな連続技だ。続いては恐怖のトリオ、出るか

クンフー・バレー。早い、早い。物量だけの相手はトーマスの敵じゃない。殺戮マシン、流血の皇帝、まさに地獄の使者だ。

ミスターX軍団の魔王、妖術使いの登場だ。ヌーッと立ちつくす姿はまさにゾンビ、死霊だ。竜の玉を投げた。お～と、次は蛇の玉だ。しかし雑魚には用がない。本陣目ざして突撃、延髄切りの炸裂だ。

お～と、凄まじい威力、首が落ちた。ぐお～と、倒れない。何という不死身でしょうか。現代の驚異か、古代の魔術か、大宇宙から飛来したエイリアンか。かのアンドレ・ザ・ジャイアントですら、マットに沈める一撃必殺の延髄切りが、まったく通用しないとは、何という敵だーっ！

お～と、上がだめなら下があるさのローパンチ。クンフー界の水前寺清子攻撃だ。これはきいているぞ。ここが弱点だ。決まった、決まった！ ついに妖術使いマットにダウンだ。

お～と、全国クンフーファン待望の、本日のメイン・イベント

ついに到達した最上階、帝王ミスターXもついにここまで追い詰められてしまった。だが、油断はできない。古人曰く、百里の道は九十九里をもって中途とせよ。気をひきしめて、打倒ミスターXを目指せ！ トーマス・ザ・クンフー。

冴える、冴えるクンフー。当初はあつかいにくい相手と思えた、物量作戦トリオも、今はただの標的、練習台としか思えないほど、トーマスのクンフーは冴えております。

私自身にもその自信が乗り移ったのでしょうか、冷静に闘いを見守ることができます。人数的には前の階よりも多いのですが、あまりにもすばらしい動きにそれも感じさせません。飛び交うナイフを巧みによけ、飛び上がる小人を頭突きで倒し、つかみ男は延髄切り凶器男には鮮やかな連続技、相手につけいるスキをあたえない。

彼の胸中をよぎる想いは何でありましょう。きたるミスターXとの闘いでありましょうか、はたまた恋人シルビアへの想いでありましょうか。

お～と、ついに登場、X軍団の、総統、クンフー界の帝王、ミスターXの登場だーッ！ 宿命の戦いのときがやってきた。

この静けさはいったい何なのでしょうか。興奮のボルテージは、この時を迎えて張り裂けんばかりなのに、この静寂、この冷静さはいったいどこから湧き出てくるのでしょうか。まさに技対技、力対力、互角ともいえる両者の気迫が周囲の状況を支配しています。最後の闘いの火蓋が今まさに切っておとされようとしているのであります。

トーマス、ジャンプキックで先制。しかし、Xこれをかわしてローキック。お～と、これをかわしたトーマス、再度延髄切り、決まった。アリキックの連続技はかわされてしまったぞ。

Xの反撃だ。ローキックがトーマスにヒット、よろめいた。Xの連続技だ。紙一重でかわしての延髄切りだ。起死回生の延髄切り、決まった、決まった。トーマス宿怨の敵、ミスターXの断末魔だ。

勝ったぞトーマス、お前が勝者だ。起死回生、一撃必殺のハイキックだ。トーマス・ザ・クンフー、お前こそ、クンフー界の王者だ。

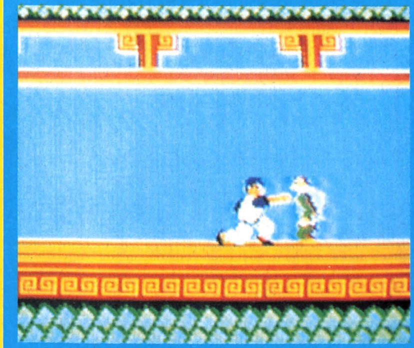
最後にゲームを終えて

この「スパルタンX」というゲームは、アーケード版で大ヒットしたもので、やったことのある人も多いと思う。ボク自身も百円玉を山のように積んでやったうちの一人だった。だから、ファミコン版がでると聞いたときには、アーケード版と比べてどの程度のものができているのか、たいへん興味深かった。

やってみて、驚いたどころではなかった。まったくといってよいほどアーケード版と同じに作られていて、ゲームセンターでの興奮がそのまま伝わってきた。つかみ男、小人、ナイフ投げはもちろんのこと、各階のボスの倒し方までまったく同じで、さすが任天堂といった感じだった。

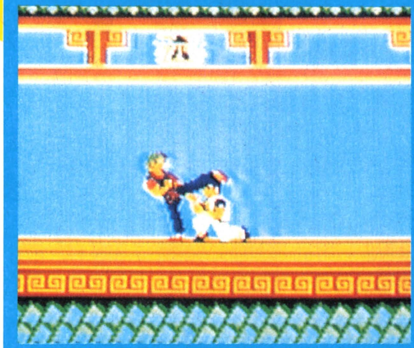
とくに欠点というのはなかったが、しいてあげれば、キャラクターが多少小さい感じがした。それに、これはまったく私個人の意見なのだが、ファミコンのレバーに慣れていなかったせいもあって、操作がしにくかったうえに、ほとんど押し続けていなければいけないので、指がすぐに痛くなってしまった。慣れている人は、そんなこともないと思うけど……。

とにかく、内容、キャラクターの動き、すべて満足のいくゲームだった。

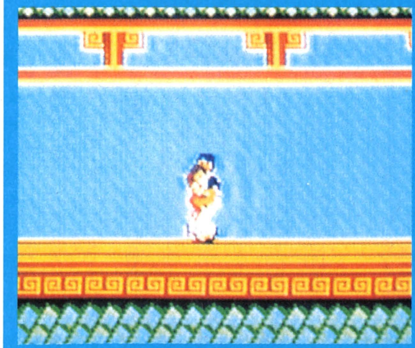


⬅ここまできたら、あとは運を天にまかせて相手の攻撃が下にこないようにいのるだけ。

⬅ついに出た！ 地上最強の男、ミスターX。距離を十分とって、むやみに近づかないように。

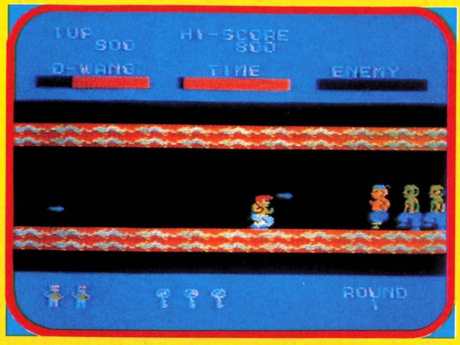


⬅とにかく強いので、短気は禁物。根気よくジャンプキックとローキックで攻撃をせよ。



⬅難敵をなぎ倒し、難所をくぐり抜けたトーマスの心はシルビアとの対面で安らいでいるようだ。

⬆上のハートが点滅して、2人を祝福するのだ。



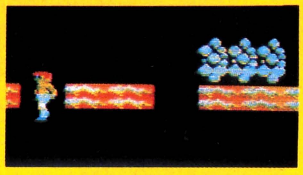
セガ

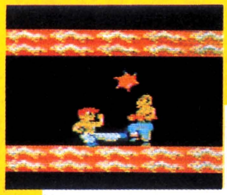
文●高橋知志

⬆上のナイフはジャンプでもよけられるけど、しゃがむのが安全だ。

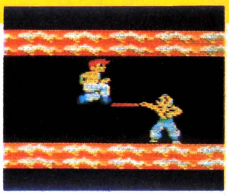
⬆ヌンチャク使いはジャンプで近づきハイキック。あとはローキックで攻めろ！

⬇落とし穴（マップ参照）はその位置を確かめないとごらんの通り。





⬆棒術使いにはしゃがんでのローキックが効果的。連発できめよう。



⬅頭をツルツルにそった棒術使いは距離をとってのジャンプで接近。

➡キックをいれるとドロンと煙をまいて消えるナイフ投げ。

好むと好まざるにかかわらず、ワンの行くところに戦いの嵐が巻き起こる！立て！ワン。悪魔の6人衆をうち倒せ

『悪魔の6人衆』を倒すべく復讐の鬼となれ！

私の名前はドラゴン・ワン。カンフーの修業者だ。

じつは、1ヵ月ほど前、私のフィアンセのキョウコが、『悪魔の6人衆』と呼ばれているカンフーの達人たちにさらわれてしまった。以来、私は復讐の鬼と化し、山にこもり、1ヵ月の苦しい修業に耐え、今日、山をおりてきたのだ。

棒術使い、ヌンチャク使い、ロボット、ワープ男、クサリ使い、透明人間、この6人が『悪魔の6人衆』だ。それぞれ得意な武器や技をもっているが、弱点は必ずあるはず。

『肉を切らせて骨を断つ！』作戦で攻めよ

「師匠、じつは……」

「わかっておる。6人衆のところへ行くんじゃろ。止めても無理なようじゃな。よく聞いておくのじゃ。

奴らのアジトは4つに分かれておる。ラウンド1では棒術使い、ヌンチャク使い、ワープ男の3人が出てくる。ほかにも門弟、ナイフ投げがおる。この2人はローキックかハイキックでかんたんに倒せる。ナイフは、ほとんど上と下、交互にくるので、あわてずに近づくのじゃ。

棒術使いは、ジャンプキックで相手のふところに入り、ローキックを連発する。相手が離れたら、こちらも一度うしろにさがり、同じように攻撃する。相手を倒したら、カギを必ず取ることじゃ。これを取らないと倒したことにならないし、エネルギーも元にもどらないのじゃ。

ヌンチャク使いもジャンプキックで近づき、ローキックを連発する。相手がさがったら、今度はすぐに近づき、ローキックを連発する。この2人との戦いは、『肉を切らせて、骨を断つ』作戦なので、戦う前に門弟やナイフ投げによけいなエネルギーを使わないことが必要じゃな。

次はワープ男。この3人のなかでは、一番戦いやすい相手じゃな。まずゆっくりと近づいていくと、相手が走り出してくる距離がある。そこで立ち止まり、ハイキック1発。当たっても、当たらなくてもすぐにさがる。

そうすると消えた相手がまた元の位置に現れる。そうしたら同じように近づいていき、ハイキック1発。このくり返しで倒すのじゃ。倒したらカギを取ること。そうすれば、自然にキョウコに会うことができる。

真のカンフーの達人を目指すのじゃワン

次にラウンド2じゃが、これはラウンド1の3人にロボットが加わるだけじゃ。ロボットの武器は、アンテナの先と地面からの電波攻撃じゃが、スピードは速いし、上と下からの攻撃は不規則じゃから、相手の攻撃を見ながら近づくことはできない。

戦い方はただひとつ！ピョンピョン跳びはねながら近づき、ローキックを連発する。相手がさがったら、どんどん距離をつめていき、壁まで追いつめることができたらしめたもの。ローキックの連発で倒せる。

なぜ、ピョンピョン跳びはねるのか、わかるか？これは、相手の攻撃が、上か下かわからないから、攻撃される確率を2分の1にするわけじゃ。

つまり、普通に立っている状態では、上でも下でも攻撃されると、ダメージになってしまう。しかし、跳びはねていれば、下からの攻撃はよけられる。ローキックを多用するのも、これと同じ理由からじゃ。

次にラウンド3じゃが、前のラウンドの4人に、5人めの強敵が加わる。クサリ使いじゃ。

こちらが離れているときは、長いクサリを武器にし、接近すると、キックで攻撃してくる。6人衆のなかで、クサリとキックという2種類の攻撃方法をもっているのは、この男だけじゃ。非常に手ごわいぞ。

まず、かんたんに近づくことができん。へたに近づこうとすれば、クサリのえじきになってしまう。タイミングをはかり、近づくのが一番じゃろう。クサリが一番長い状態からもどりかけたときに近づきはじめ、最初のクサリの攻撃を、

しゃがむか、ジャンプするかでかわし、いっきに近づいてキックを連発する。

あとは、相手のキックが多いか、こちらのキックが多いかで、勝敗が決まるじゃろう。

最後のラウンド4じゃ。ここでは、6人衆のすべてがでてくる。棒術使い、ヌンチャク使い、ワープ男、ロボット、クサリ使い、そして6人めの男、透明人間。このすべてを倒してこそ、はじめて勝利に酔うことができるのじゃ。

透明人間の倒し方じゃが、あえて言わずにおく。この男を倒してこそ、おまえもカンフーの達人といわれることじゃろうて。『悪魔の6人衆』を倒した男、ドラゴンワン、とな」

最後にいくつかの注意を授けておこうぞ

「ハッ、師匠。必ずや、キョウコを助け出してきます」

「最後に、いくつかの注意点と道順を教えておこう。

相手と戦っているときに、赤と白の星がでてくるが、赤は自分の攻撃がきまったとき、白は相手の攻撃がきまったときにでてくるのじゃ。これをひとつの目安にして戦うとよいじゃろう。

次に、門弟とナイフにはさまれたとき。たとえば、門弟と戦っているときに、うしろからナイフを投げられたとしよう。そういうときは、ナイフを第一によけること。たとえ、門弟のキックを受けてもじゃ。なぜなら、門弟のキックよりもナイフのダメージのほうが大きいからじゃ。

次に、ところどころに落とし穴がある。これは、位置を覚えて、ジャンプして通ること。それから、突然、壁が落ちてくるが、ハイキック2発、ジャンプキック2発で蹴り壊せ。

火の玉のような、白い玉がフワフワと飛んでくるところもある。これに当たってはならぬ。しゃがむか、ジャンプでよけることじゃ。

道順については、図を見ながら説明しておこう。

ラウンド1　これはとくに問題ないじゃろう。2階の真ん中は、敵が少ないので、1階を通るよりは楽じゃ。しかし、落とし穴が、3歩めにあるので、2歩めの終わりでジャンプすればよい。

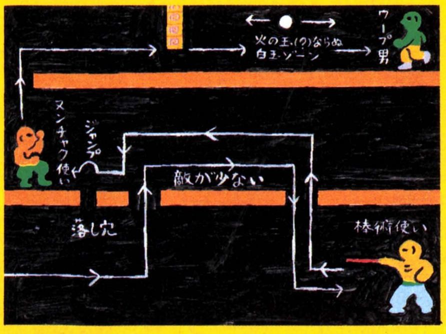
ラウンド2　ヌンチャク使いから倒していくこと。4階の落とし穴は、壁から5～6歩進んだときにジャンプして通過すること。

ラウンド3　2階の落とし穴は、ラウンド1と同じ位置、3歩めじゃ。4階の落とし穴は、3階の壁の1歩手前じゃ。5階の落とし穴は、壁から、4～5歩進んだときにジャンプすれば通過できる。この落とし穴は、4階の落とし穴と同じ位置にあるので、これに落ちると、3階まで落ちてしまう。

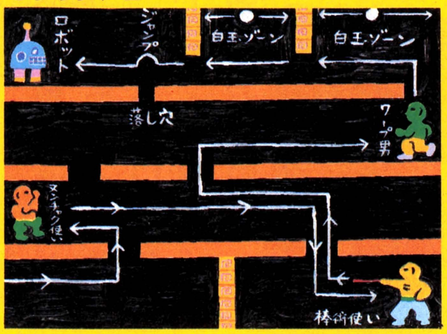
ラウンド4　棒術使い、ワープ男、クサリ使い、ヌンチャク使い、ロボット、透明人間の順で倒していくこと。5階の落とし穴は、4階の壁の1歩手前じゃ。3階の落とし穴も同じ位置にあるので注意すること。6階の落とし穴は、壁から6～7歩進んでジャンプじゃ。

これでわしの話は、すべて終わりじゃ。あとは、おまえの努力と根性で突破するのじゃ!!　ワン」

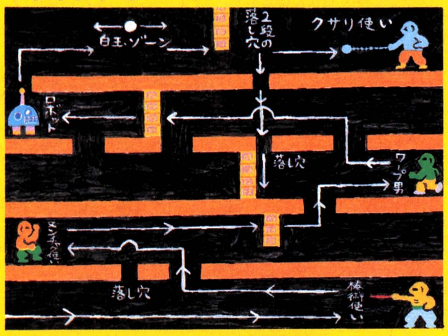
⬇ラウンド1



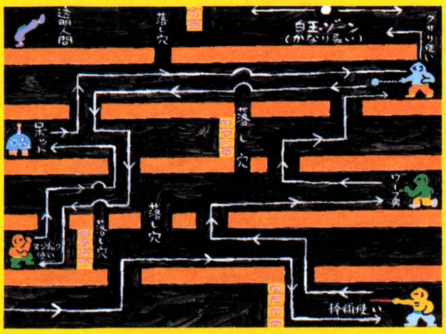
⬇ラウンド2

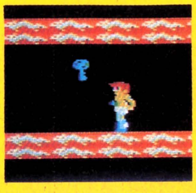


⬇ラウンド3

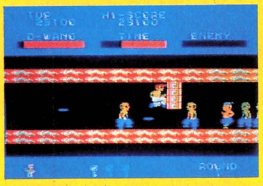


⬇ラウンド4





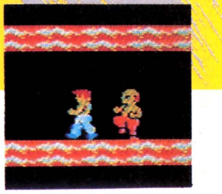
⬅敵キャラを一蹴して、さあ、カギをとってエネルギーを補給しよう。



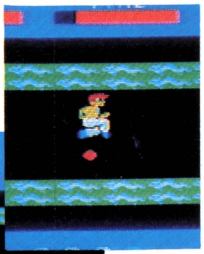
⬆ここまでくずしたら、あとはジャンプキック2発で壁をこわせ!。

⬅白玉をかわすにはジャンプするか、しゃがむかだ。逃げても追いつかれるだけ。

⬆宿命の対決。向かってくるワープマンを消える寸前にハイキックでグサリ。

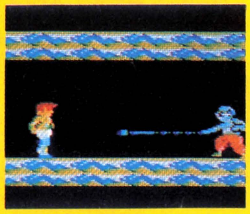


➡消えるはずのワープマンが消えないと追ってくる。逃げて体勢をたてなおそう。



⬅玉のでてくる場所はマップで確かめておく。これをバックジャンプでかわす。

➡くさり使いだ。クサリが伸びきった瞬間にジャンプして相手のふところへ。

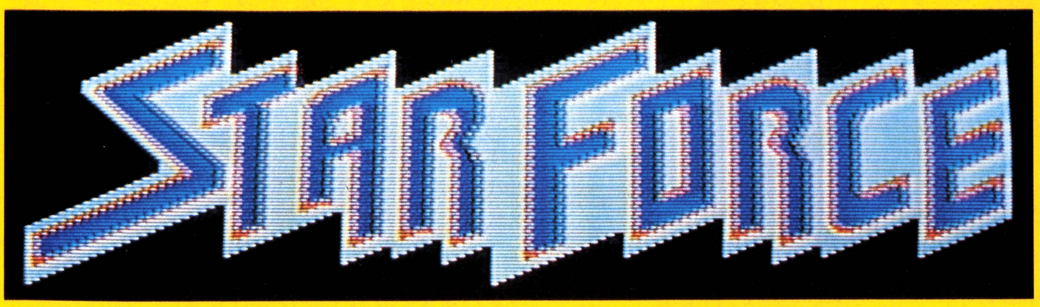


⬅透明人間といっても足は見えている。攻めこむスキは十分にあるのだ。

➡他の敵キャラと同じようにローキックが攻撃の基本だ。あせって攻めよう。

⬅各ラウンドクリアするごとにキョウコと会って愛を深めるのだ。

⬇エネルギーがほぼ満タンじゃないとロボットを倒すのは不利だ。



ファミリーコンピュータ（ハドソン）

文●SHOTAN I.

ファミコンVSセガ第2弾は、スペースゲーム編だ。ファミコンは「スターフォース」、セガは「ZOOM909」。強力ゲーム同士の激突だ。キミはどちらに軍配をあげる？

写真1●これがサイドアタックさく烈の瞬間だあっ!!

写真2●白く光ってから撃ち始めろ！ これで5万点は君のものだ！

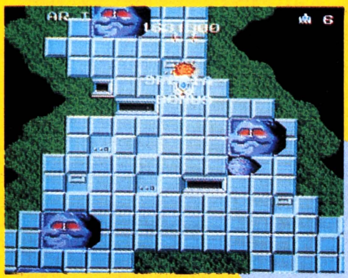
あー、暑い。こーゆー日には、冷たく冷やしたコーラが一番！ などと考えている、SHOTANです。

さて、いよいよ大詰めのスターフォース。今回は全キャラクター、全マップ、そしてちょいヒントの公開であります。あー、そこのキミ、立ち読みはやめて買うように。

では、テクニック……。ナニ、6・7月号を持ってないからゲームの説明をしてほしいって？ しかたない。説明しよう。

ファイナルスター（自機）を＋ボタンでコントロールし、フォースビーム（A・Bボタン）で敵を粉砕せよ。

では、テクニック編、行きます。



基本テク●知っててあたりまえ

●パーサー合体 カルデロンを撃ち、パーサーと合体すると、弾のスピードと上下のスピードが1・5倍になる。ボタンを押しっぱなしにしていてもかなり早く撃てる。

●一点待ち撃ち ガリやリーバやティッタを攻撃するためのテクニックである。

『動かず、高速連射するだけ！』これで敵機は全滅だ!?

●嫌いだ撃ち 左右に細かく動きながら、高速連射する。早期撃退用に使え。

●かげふみ 動けるだけ動いて敵をかわす。スプリッタ、オブセスなどに、とくに有効。

超テクニック●知っててお得

●サイドアタック（横撃ち） 敵が横に接触した瞬間、ビームを撃つと、真横でも撃破できる。オブセス、メーウスに有効（写真1）。

●弾 敵の弾は自機に向かってくる。ギリギリでかわしたり、ひきつけてかわせ。また、敵の弾は一定数をこえると出なくなる。

テクニカル・ボーナス

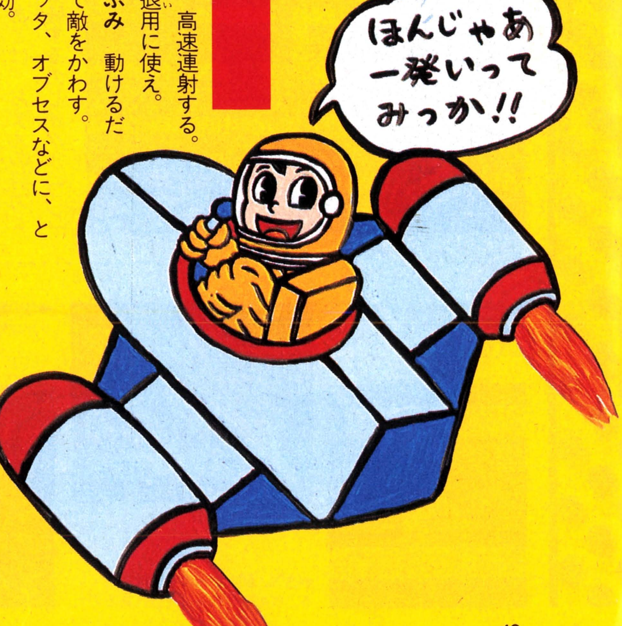
●ラリオス 合体前にラリオスのコアに8発撃ちこむと5万点。ただし、コア（の中心）が白く光る前に撃つと、撃った分だけ8発に加算されてしまう。セガ版は楽。ファミコン版でもそんなにむずかしくない（写真2）。

●ジムダステギ ジムダの2列並んだエリアがある。片側だけを連続で10個撃つと、あんたはえらい・ボーナス8万点。ただし、残したり、反対側のを撃つと、そこからまた10個になる。注意!!

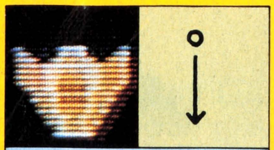
●謎の金面 「浮遊大陸ゴーデスに謎の金面を見た！」ガシャーン（という効果音）。

このゲームの最大の目的は、ゴーデスの正体を自力であばき、100万点ボーナス、金面を自力で見つけだすことでR（ふっふ、ダメだよ。ボクに教えてもらおうと思っても）。

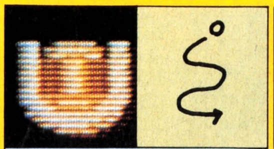
現在、100万点の幸運ボーナスを出したという報告は4名（当然、この原稿を書いた後にも来ている）。しかし、ファミコン版はビデオゲーム版とはちがうんだ。でも、ヒントは同じ。最終地上エリアのある場所にズバリ書かれているんだ。スゴイですねー。そこまでいった人はぜひとも解読してほしいですねー（出した人はスターフォース係まで手紙ヨロシク♡待ってるよ〜ん）。



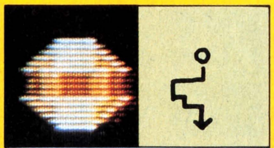
空中キャラ ●出現順



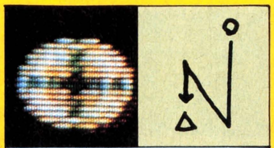
フェラー　100点●直進しながら弾をバカスカ撃つ。カーレース感覚で弾をよけ、連射しよう。ラリオス出現の合図。



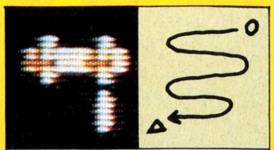
ゾフ　100点●ランダムに出現し蛇行する。中央下方で待ち、撃ちまくれ！　後半ではガリとリーバの攻撃合図だ。



エトリ　100点●旧式戦闘機で、いったん止まって方向転換、そして直進をくりかえす。早期撃退がベスト。

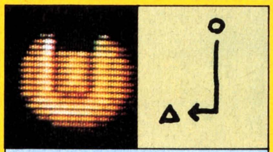


ティッタ　200点●自機の横に向かって高速直進し、自機の横で急速反転、真正面から向かってくる。一点待ちで戦え！

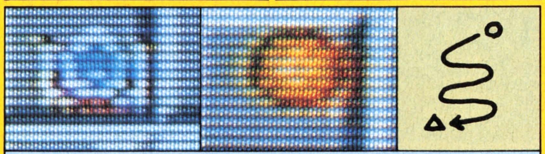


ガリ　100点●ファイナルスター(以後、自機と表記)の反対側から出現、蛇行する。一点待ち撃ちで戦え！

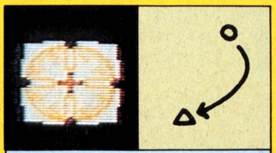
オブセス　500点●残すと追ってくるし、撃つと飛び散るし、スピードは上がるし…。真下に逃げながら撃て！



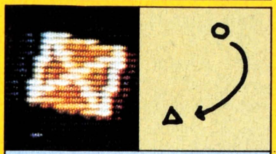
メーウス　300点●自機の横で直角に曲がるイヤーな敵。横に来るまでに撃てなかったら、下へ下へ逃げろ！



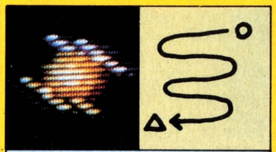
カルデロン→パーサー　0点●1発打つとパーサーになる。合体してパワーアップ！　ラリオスの後、2回出現する。



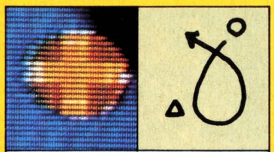
ラリオス　合体後8発で1000点。合体前8発で5万点●BGMが変わると、コアが出現し、四方八方から部品が合体、要塞になる。



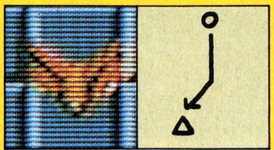
スプリッタ　500点●分裂機雷。別名シ○ナ○ト。撃たれるたびに分裂し、3回目の分裂の後、撃つと破壊できる。オブセスと同じ動き。



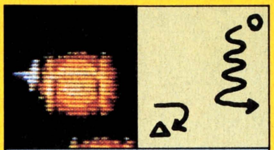
ジラール　8発で1000点●ガリと同じ動きをする。破壊すると、画面上のすべての敵機を誘爆する。たくさんの敵を呼べ！



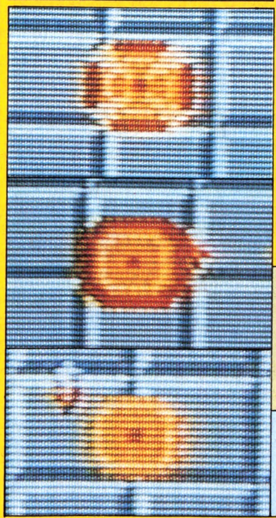
リーバ　200点●必殺円軌道戦闘機。自機の反対側から出現、円を描く。つねに外側を確保するように撃て！

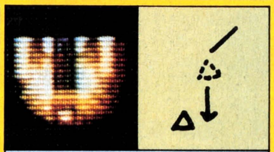


キリ　100点●フェラーの改良型。直進して、ある地点で方向転換する神風機。嫌いだ撃ちで戦え！

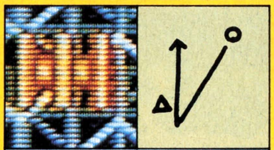


ロペ　100点●新型戦闘機。小さい波を描いたり、大きい波を描いたりして飛行する。ガリと同じ地点から出現。

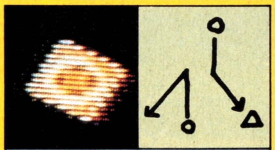




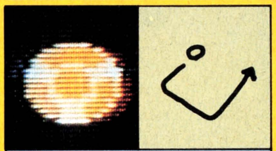
パタータ　200or 500点●別名動くデ○○タ。出現時の自機の位置に向かって停止、弾をバカスカ撃ちまくれ！



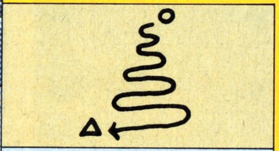
アマラ　100点●自機の下を目がけて神風して、画面上に逃げていく。こいつも嫌いだ撃ちでやっつけろ！



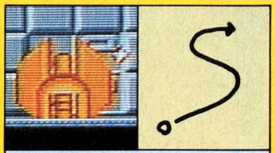
ネイラ　500点●スフィア型戦闘機。上にいると下から出ることもある。攻撃よりかわしたほうがトク。



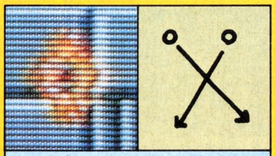
ガドーハ　500点●高速で波線飛行し、画面中央で停止。弾を撃ちながら偵察し、その後逃げる。早期撃退が鉄則。



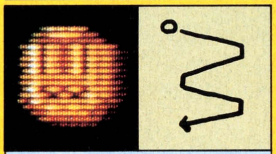
トッパー　4発で1000点●バリア機雷。三重バリアを張っていて、撃たれるたびに横の動きが大きくなる。オブセスと同時に出現。



ガイラ　1000点●後ろから飛来し波線状に飛んでくる。キリをおまけにつれてくる。回りこんで撃ちまくれ！

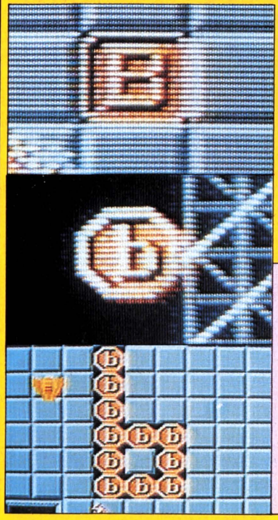


スーパーソニック　300点●別名○ド○パ○オ。超高速で飛来する。ひたすら撃ちまくれ！　大量出現したらガイラ出現の合図だ。



スルタン　100点●ガリと同じような所から出現、ジグザグに動く。一点待ち撃ちか、ひたすら左右に動いて攻撃せよ！

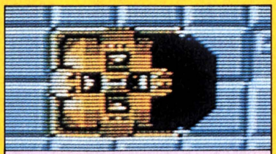
地上キャラ・ボーナス



アルファターゲット　8発で1000点＆ボーナス●各エリアのボスで地上物を2、敵機を2として1回目250、2回目160で出現する。

ジムダ　4発で1000点●エネルギーステーション。攻撃が甘いときはこれをやっつけよう。ジムダステギは別項参照。

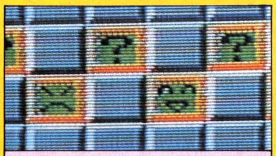
ビッゴ　100点●地上に点在する小基地。得点こそ低いが、エリアクリアのカギとなる。



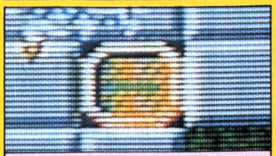
ビゴーラ　300点●地上に点在する大要塞。エリアが進むと、人の顔なんかになっちゃうんだよー！

ボーナスターゲット　500～0点●逃さず撃ち落とせば、エリアクリア時に1万～0点がBbそれぞれに加算される。集団でBの文字をかたどっている個所が4個所ある。早くクリアしたほうが高得点につながるぜ！

謎の金面　100万点●どこにあるかは自分で探し出せ！　見つけた者には100万点ボーナスが待ってるぜ！

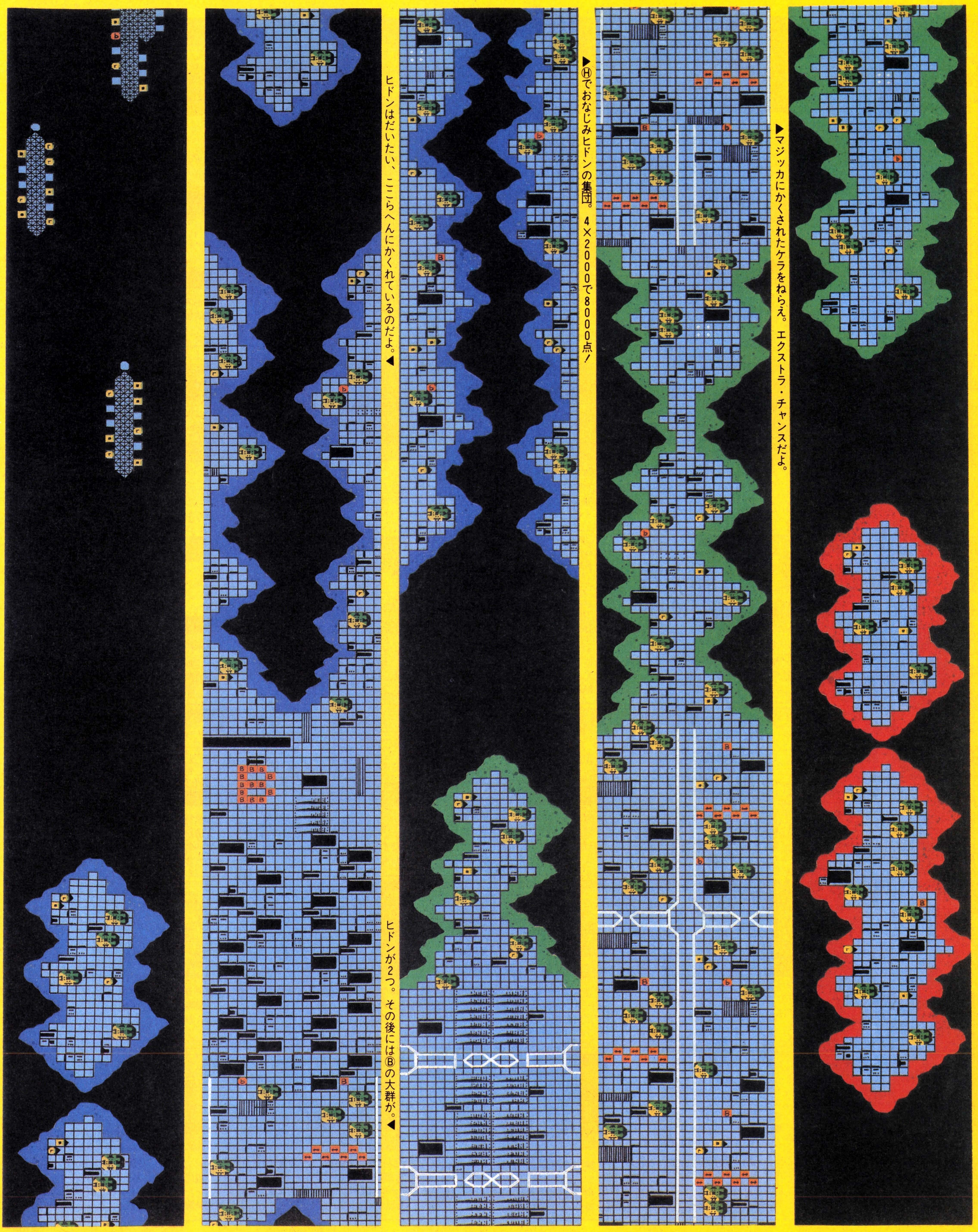


マジッカ　4発でひっくり返る●1つ隠れているケラを出すと、ファイナルスターが1機ふえるぜ。得点はない。



ヒドン　出現0　破壊2000点●出現地点に1発撃つと出現する。出現しただけじゃ、点にならない。もう1発撃ち込んで2000点いただき。

スターフォース全エリアマップ

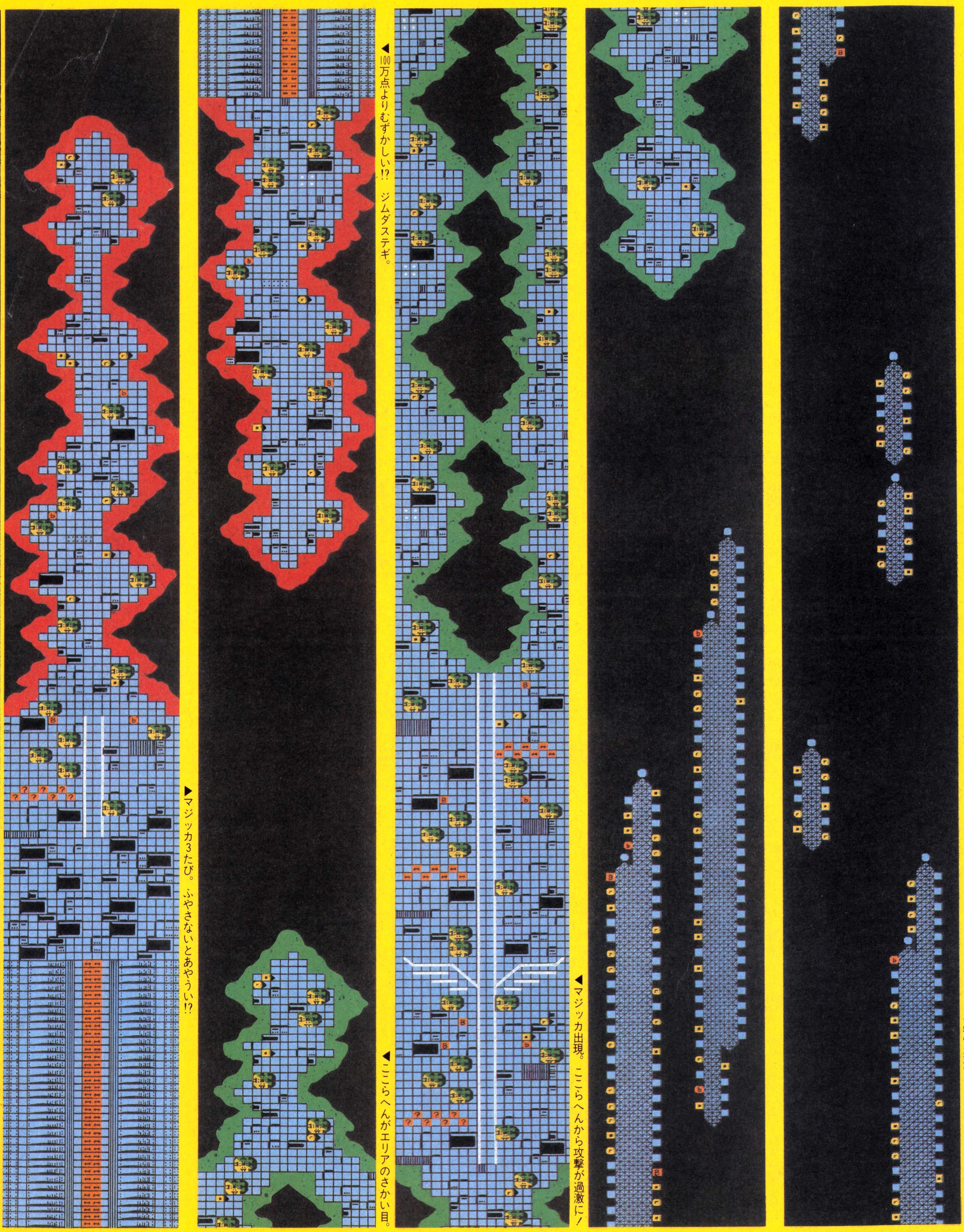


▶マジッカにかくされたケラをねらえ。エクストラ・チャンスだよ。

▶Ⓗでおなじみヒドンの集団。4×2000で8000点！

ヒドンはだいたい、ここらへんにかくれているのだよ。◀

ヒドンが2つ。その後にはⒷの大群が。◀



▶マジッカ3たび。ふやさないとあやういい!?

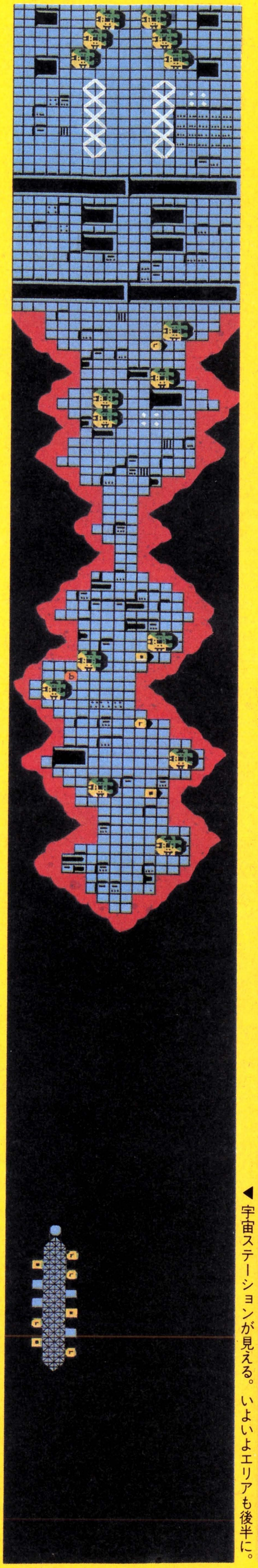
◀100万点よりむずかしい!? ジムダステギ。

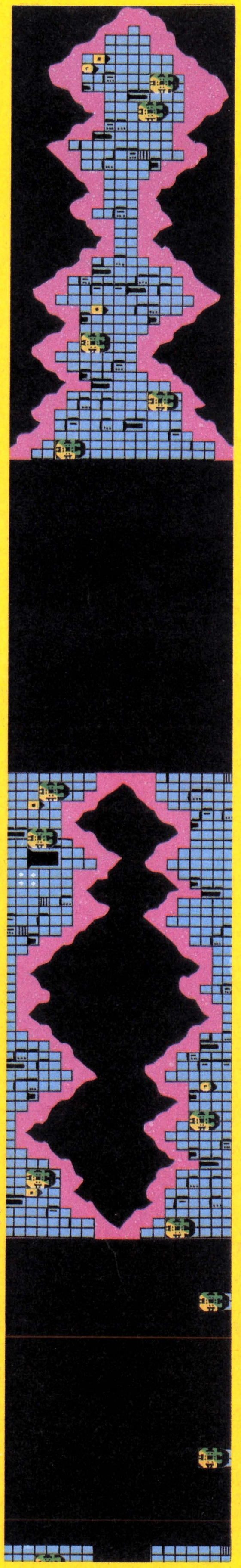
◀ここらへんがエリアのさかい目。

◀マジッカ出現。ここらへんから攻撃が過激に!

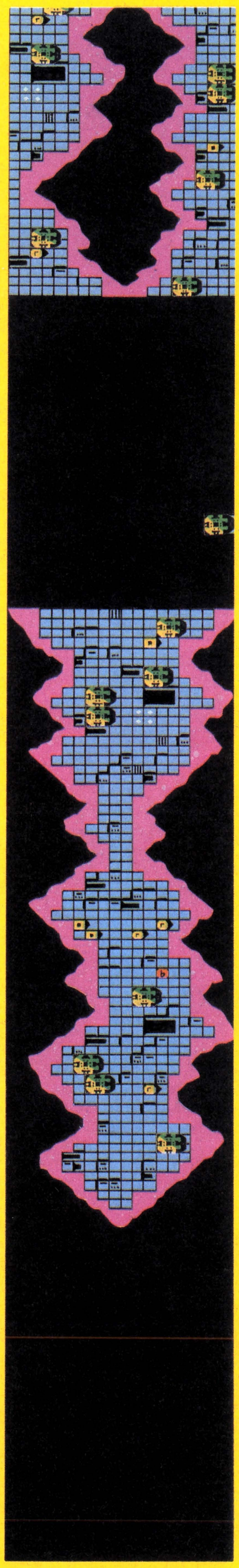
◀宇宙基地をこえる。ヒドンは全くない。

スターフォース全エリアマップ

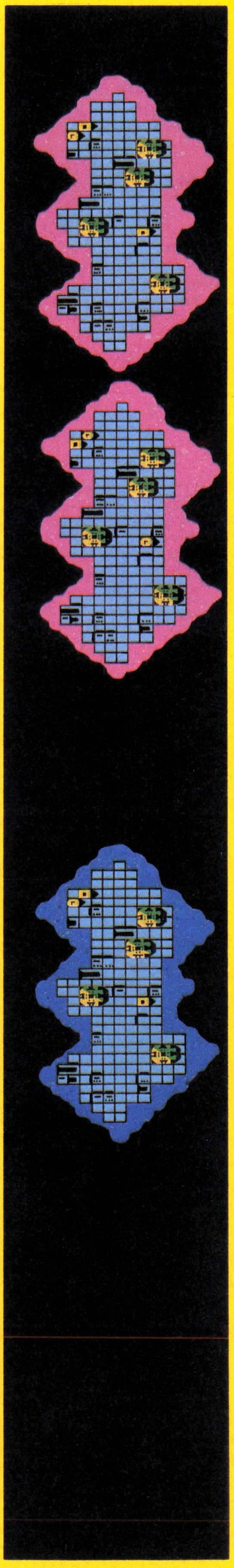


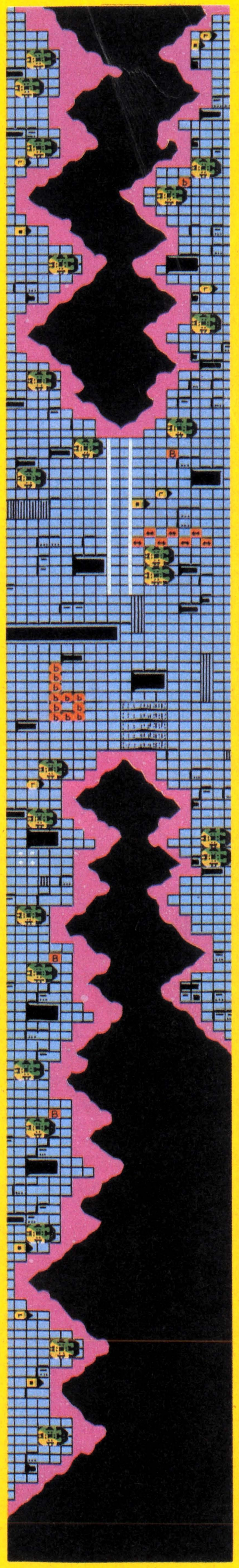


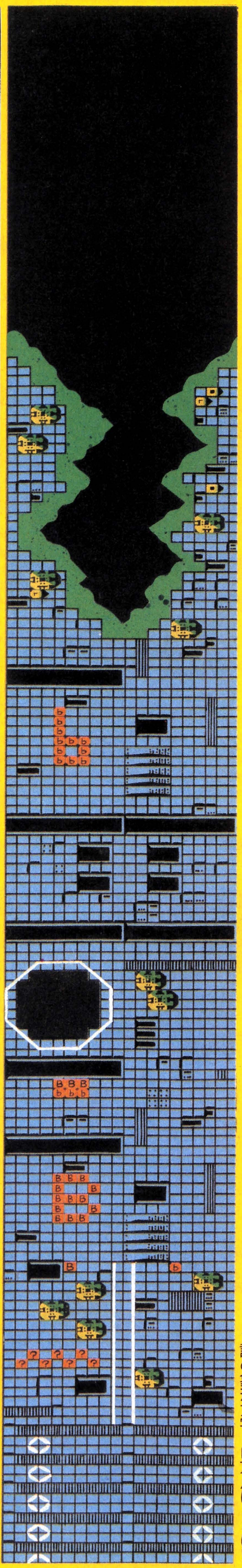
◀宇宙ステーションが見える。いよいよエリアも後半に。



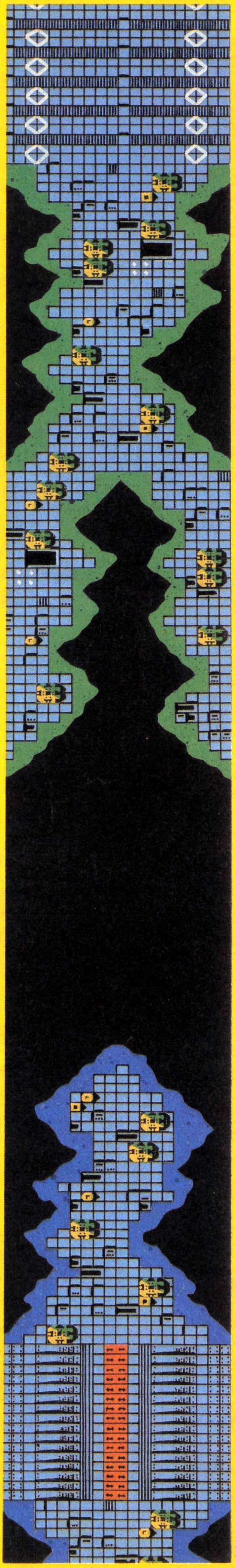
◀ゴーデスの砂漠は寒い。私のふところも寒い。



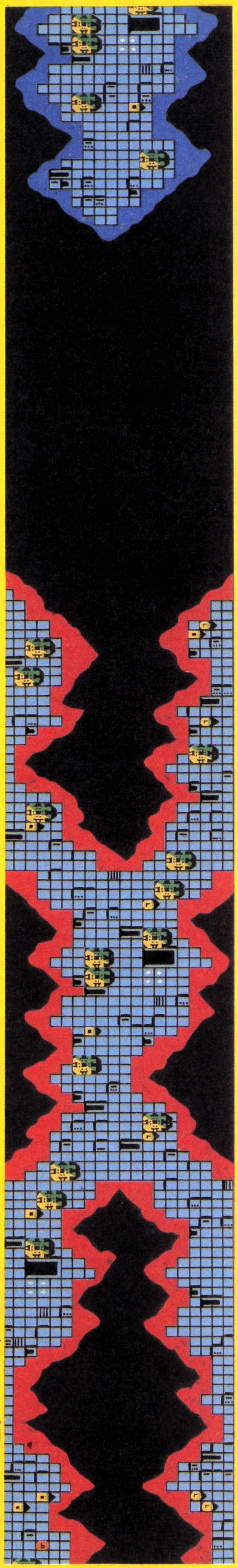


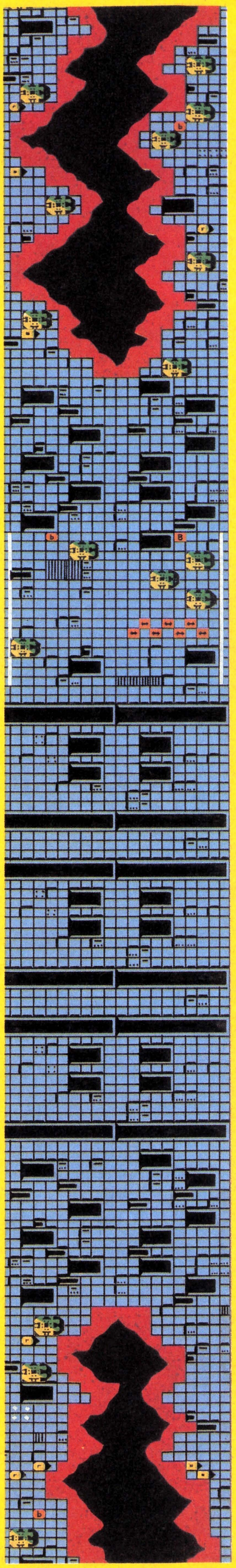


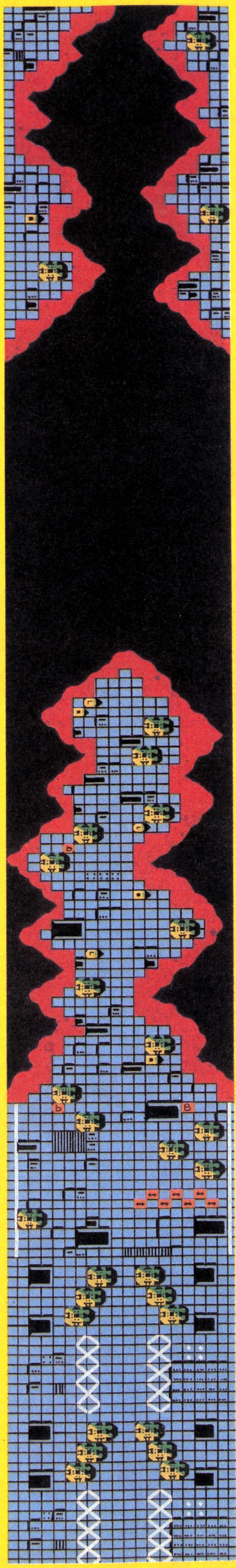
◀謎の象形文字。100万点はどこに!?



◀ジムダステギ。15個しかないので注意。

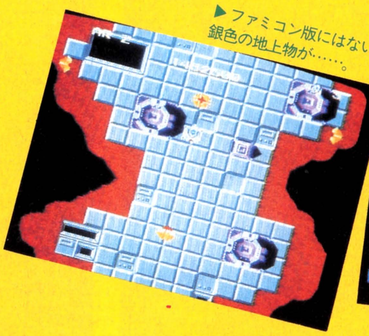






◀マジッカ第4弾!

ボクらの



▶ファミコン版にはない、銀色の地上物が……。

ビデオ版制作者とファミコン版制作者が語り合うスターフォース制作エピソード

ファミコン版とビデオ版との違い

BEEP　今日はビデオ版スターフォースとファミコン版スターフォース、それぞれの制作者の方に制作にまつわるお話をうかがおうというわけです。

ファミコン版をみて、どういう印象を受けました?

K・U　ひとことでいえば、すごいなぁ、よくやったなぁということですね。あれだけ豊富なキャラクターを、あれだけに入れこんで、技術的なことはぼくもよく知らないんですが、ファミコンもここまできるんだと、再認識したようなところがありますね。

BEEP　ビデオ版とちがうなと思ったのは?

K・U　ぼくがまずちょっと気になったのは、横画面だということなんですよね。宇宙もので、ゼビウスなんかでも、あと2画面ぐらい先が見えたら戦略的にもっとおもしろいのじゃないか、なんて考えていたものですから。先を見るということからいうと、ちょっと横画面というのは弱いんじゃないかナ…と。まあ、敵の動きを変えたり、ということでカバーしてはいますけれどね。

中本　確かにゼビウス版では克服してありますね。敵の動きなんかも、全体的に縮小されていますよね。結局、縦長のヤツと物理的にはちがうけれど、論理的には同じだ、というふうになっていますよね。

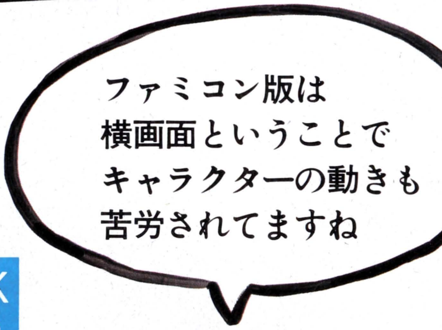
えっと、ファミコン版を作った側から、ビデオ版とのちがいをあげてみますと、まず、同時に画面上に現れる敵の数が、ビデオのほうでは15なんですが、ファミコンでは8、弾が6発なんです。ビデオ版では敵が15あることを利用したデザインがされているんですが、それを生かしきれなかったですね。同時にキャラクターの動き方が、若干ワンパターンじゃなかったか、という反省もあるんです。

あとは、スターフォースの魅力のひとつは画面の美しさだと思うんです。空中キャラクターもそうですし、地上の要塞のぜんぶで16種類ぐらいあったんですか、その非常に高度なデザインがファミコン版では10になっている。若干カットせざるを得ない、というところ。

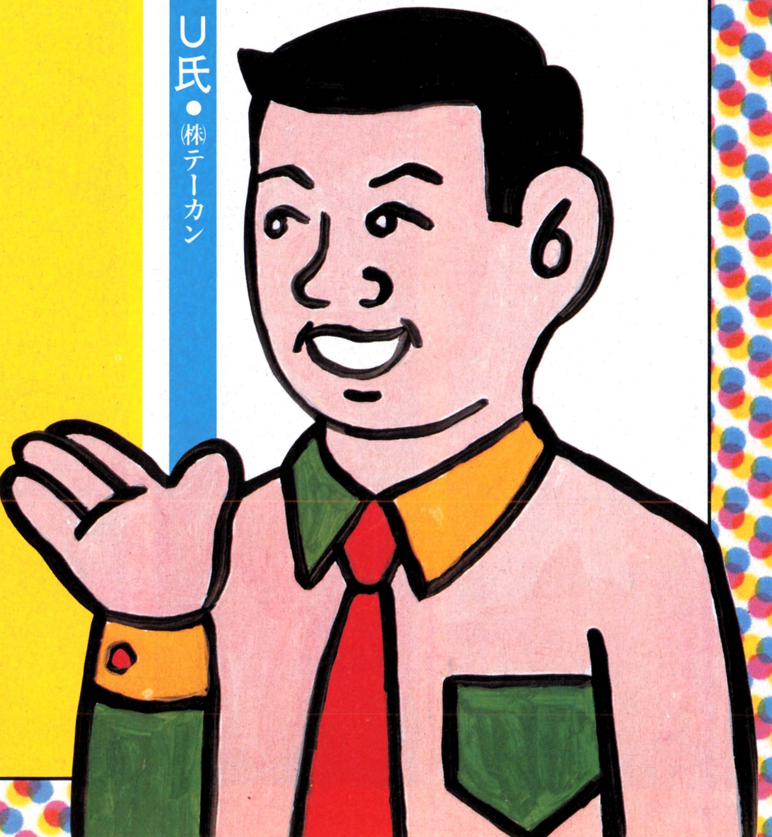
それと難易度はかんたんになってるんじゃないですかね。

K・U　操作がそのぶんファミコン版はむずかしいですよね。業務用のあれだけレスポンスのいいレ

▶目のように見えるふたつの星雲…



K・U氏・㈱テーカン



スターフォースを語ろう

▶島のまわりのもようが目立つビデオ版。ん？ 何か変だぞ!?

バーとか、ボタンから考えれば、同じ難易度だったら、もっとむずかしく感じたんじゃないでしょうか。

中本 難易度は業務版よりは落としてあるんです。ファミコン版で練習したからといって、業務版を征服できるというわけではないんですね。(笑)

あと、マップは同じ長さですし、全体の場所とか基本的なことはそのまま導入しました。

BEEP 巷の声では、ファミコン版はキャラクターが軽いというようなことも聞きますけど……。

中本 業務版では8色使えるんです。段階的に陰影を深くしていったりして立体感が出るんですが、ファミコン版だと透明も含めて同時に4色しか出せない。どうしても軽いというか、紙っぽくなってしまうんですね。

スターフォースの制作意図

BEEP 最初、スターフォースを企画されるとき、どんなアイディアからはじまったんですか。

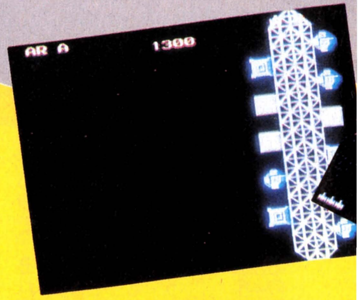
K・U えーっと、これは社内的な事情もからむんですが、「センジョウ」というゲームがあったんです。これはどうもパッとしなくて、ただそのハードはとても能力が高かったので、このハードを使ってもう一度おもしろいものを作ってみようということだったと思います。このセンジョウは画面を7枚もっていて、そのうち3枚がスクロールするんです。で、ゼビウスのようなパターンで、3枚の画面をスクロールさせて、今までとはちょっとちがうものをねらったんです。

同じようなコンセプトで作られたゲームが出はじめて、NAOショーで出たバンガードIIなどを参考にしました。とにかく宇宙ものの原点というのはどんどん撃たせること、これが骨子ですね。あと、浮遊大陸みたいなものをひとつのコンセプトにした。これは「宇宙戦艦ヤマト」の映画を見た前後のことだったですかね。

それから敵の動き、これをずいぶん考えました。誰でもできるけれど、とり方によっていろんなパターンがとれるという方向。それと画面をぜんぶ動かしたい。横に動く敵「メーウス」のようなものとか100種類ぐらい動きを考えて、そのなかから26種類ぐらいピックアップしたのかな。そういう意味では、けっこう時間をかけてつくったゲームではあるんです。

あとは、ストーリー性とかキャラクターは最後の段階でつめました。中本さんも苦労なさったといわれた画面圧縮ですか、その辺も

中本伸一氏●㈱ハドソン



苦労しました。あれだけのキャラクターを似せて作ったファミコン版はすばらしいなと思います。ファミコンのあれだけのメモリのなかに入れようとしたら、キャラクターなんかまず捨てちゃいますね。ゲーム性を追求しようとすると、そうなりそうですがね。

中本 ビデオ版は、ぼくもやりこみましたね、たいへんおもしろかった。あと音楽がよかった。ファミコン版ではカットしたんですが、ハイスコア登録のときの音楽なんか、かなりノルんですよね(笑)。

K・U 音に関しては1人若い専門家がいて、なかなかのセンスなんです。

天国と地獄をさまよった制作過程

BEEP ファミコン版は1週間で作られたのだ、などというウワサもあるのですが(笑)、それは冗談として制作中のエピソードを……。

中本 じつは、最初32Kで作ろうと予定していたんです。ところが、32Kではコストが高くて数をこなせないから、16Kでやってもらおうと突然いわれまして、私はブッ飛びましたね(笑)。32Kでも入らないのに16Kで入るわけないじゃないかと。

まずもう画面の圧縮。ホンモノのほうの微妙な違いというのはすべて切り捨て。クリアスチルのあるビデオにとり、机の上にドカンと置きまして、グラフ用紙にマップを書いていった。ポーズで止めながら、共通だとか、折り返しだとかパターンを分析していって、64種類つまり6ビットで表現できるまで集約しました。

次は敵のキャラクターだ、これがまた多いんですね(笑)。スターフォースのキャラクターは女性的な丸っこいのが多いんですね。折り返したり、反転したり、パーツを持ち込んだりの工夫をして、24種類の空中物をデザインしました。その動きが、オリジナルの場合バリエーションが非常に豊富なんですね。次から次に少しずつちがう敵が現れる、そのへんをカット。同じキャラクターにつき4つの動きを作って、すべてのキャラクターにあてはめていって、そのなかでどうもなじまないのはカット。ビットをわりあてまして、だいぶ圧縮していったんですが、それでも結局まだ入らない(笑)。

あとは音楽、いただいた楽譜をまとめて、くり返しや、音の進行なんかを検討して、やっぱり64種類におさめました。それをまた圧縮、なんとか16Kになるかな(笑)というところまでもってきました。ほとんど圧縮のための努力でした。

K・U そうおっしゃってましたよね。

中本 あとはプログラムの操作。ひと月やって3バイト縮まった。さあもう飲みに行こう(笑)。次の日は1バイトも縮まんない、その日はガックリして家に帰る。3日目に2バイト、行けるぞ!ルンルン気分で家に帰る(笑)。次の日にはなんと10バイト縮まった、もうその日はドンチャン騒ぎ(笑)。そういうことを1ヵ月ぐらい続けましたかね。平均1日に2バイトぐらいずつつめていきましたね。

そういう作業を経て16Kに入ったということです。

K・U おもしろい話ですね(笑)。

中本 アミューズ機の場合、開発の際、容量よりは企画の悩みだと思うんですけれど、ファミコンの場合、できるだけたくさんの人に買ってもらうということで、コスト=容量の悩みなんです。16K=16384バイトだったらOK、16385バイトではその倍、1バイトで天国と地獄なんですよ。

BEEP マシンのちがいというのは、ゲームの構成自体を大きく規定するんですね。

K・U 今の、ファミコン版につめこむ苦労話を聞いて思ったんだけど、なんでこんなもの入ってるんだろうというようなものありませんでした?

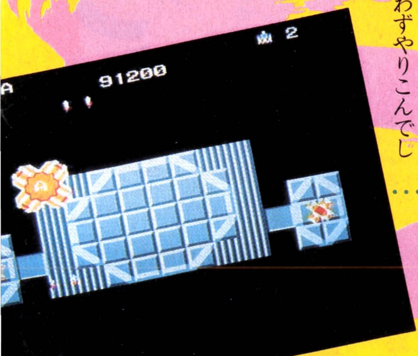
中本 いやいや、ビデオ版はほんとうによくできていて、今はやりのかくれキャラクター、つまりスペシャル・フラッグに相当するのはケラ、アンドアジェネシスに相当するのはαターゲットかラリオス、ソルに相当するのはヒドンと、売れるツボは押さえてあるわけで(笑)、入れなきゃならない。

ただ、象形文字は入れたかったですね、最後まで悩みましたよ。私のほうではちょっとムリだということで、あれは地上絵にしました。節約したわけです。

ファミコンゲームはこうして作られる

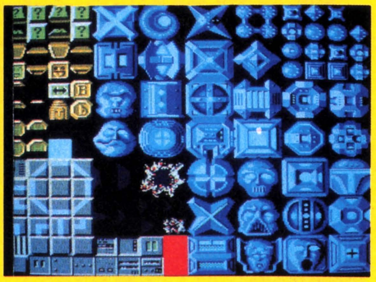
BEEP ファミコンゲームがどういうふうに作られていくのか、スターフォースに即して、ちょっと話していただけますか?

中本 アミューズメント・ショーに行きまして、目ぼしいものないかなと捜しているうちにこのスターフォースをみつけまして、その単純明快さに思わずやりこんでしまったわけです(笑)。パーサーをつけたときの、二重人格的な明るくなり方!これはファミコンになじむ、ぜったいだ!!(笑)ということで、お願いにあがったというわけです(笑)。なぜか、ホイホイとOKしてくださった、いやそうでもなかったか(笑)。



K・U あのころは、いろいろな話がありましたからね。ただ、ぼくの本心としたら、自分の作ったゲームを少しでもたくさんの人にやってほしいということが一番の夢で、それ以外なんにもないんですよ。それが実現できるということでうれしかった。

中本 去年の7月ごろの話



▲ビデオ版キャラクターデータ。(ボ)になったキャラが出る可能性があるかも…。

ですかね。とにかく、あれに関してはですね、ほとんど、ボクが悪いんです(笑)。

K・U ほれていてくれまして、とにかくうれしかったですよ。

BEEP ファミコンゲームが作られる一般的な過程というのは、どういうものなのでしょう。

中本 気分ですね(笑)。ま、スターフォースのように手本のある場合以外は、まず、かんたんなデザインをつくってみる。あんまりつめないで、キャラクターデザイナーというのにかけて形のわかるものを、適当に作る(笑)。次はプログラムで、アッセンブラで作りますが、普通ならロムを焼いて動かしてみるんですが、私たちはインサクティメーターといって、アッセンブラ接続で、3秒後に実行できる装置で、直接に動かしてみる。動かしてみておかしかったらまた直す、またキャラクターのほうにもどって変えたりする、という試行錯誤のくり返しです。最後にもう1回、デザインやストーリーを検討して、ロムの内容、残りのバイト数と相談しながら、最終的につめていく、というのが一般的な形ですね。スターフォースの場合、特殊です(笑)。

BEEP 業務機の場合はどうなんですか？

K・U ぼくらの場合、企画とソフト、ハードが別々に指向していますね。だから、だいぶちがうなあと思って聞いていました。企画の仕事というと、ひとつのコンセプトが決まると、それからは頭のなかの作業ですね。いろいろな画面を想像したり、あてはめたり、すべて頭のなかでゲームのイメージがわくまでやってしまう。あとは絵コンテの段階で仲間うちで評価して、いけるものをいくつかの会議にかけていく。GOになると、担当者を決めてなかで仕様書を書きながらソフトを作っていく。

中本 イメージを具象化するための作業としてのプログラムというのも必要だと思うんですよ。作ってみて、動かしてみて、イメージがちょっとちがうなあということもありますからね。イメージしながら製品もできあがっていく、企画担当者イコールプログラマーみたいなところが、ぼくらの場合はありますね。

K・U ゲームのコンセプトを頭の中で描いてみて、判断できる力というのが企画としては大切だと思うんです。どこまでつめた形で仕様書を書けるかというのが企画の力なんですね。ぼくらの仕事というのはアイデアと構成にわけられるんですが、ほとんど90%ぐらいは構成の仕事をしているんです。まあ、新しい要素を含むものであればあるほど、頭のなかで動かしにくくなるわけで、そういうものに関してはシミュレートしてみたいというのも相当ありますね。

▶おなじみのアルファターゲット。ビデオ版では24種類あるのだよ。

中本 仕様書でまとめるというのは必ず必要な作業なんですけど、その前段階で皆に、自分のイメージを伝えるためのツールが、これから重要になってくると思いますよ。だれでもが、かんたんに画面でイメージをシミュレートできれば、もっと伝えやすくなる。ファミコンに限らず、どんなソフトでも必要になってくるんじゃないですか。

これがウケるゲームの勘どころ

BEEP 最後に、ゲームを作る現場にいるお2人に、おもしろいゲームを作るための外せないポイントといったものをお聞きしたいのですが……。

中本 ウケるゲームですね。ウーン(笑)、私が思うに、デザインにしろキャラクターにしろストーリーにしろ、暗いのはだめですね。やっていてストレスがたまっちゃうのはだめですね。非常に盛り上がって、スカッと終わるものですね。

開放される方向が、まあ、ぼく個人では好きなんです。やってて笑えること(笑)。クソォーと熱くなっても笑って終われるほうがいいと思いますね。

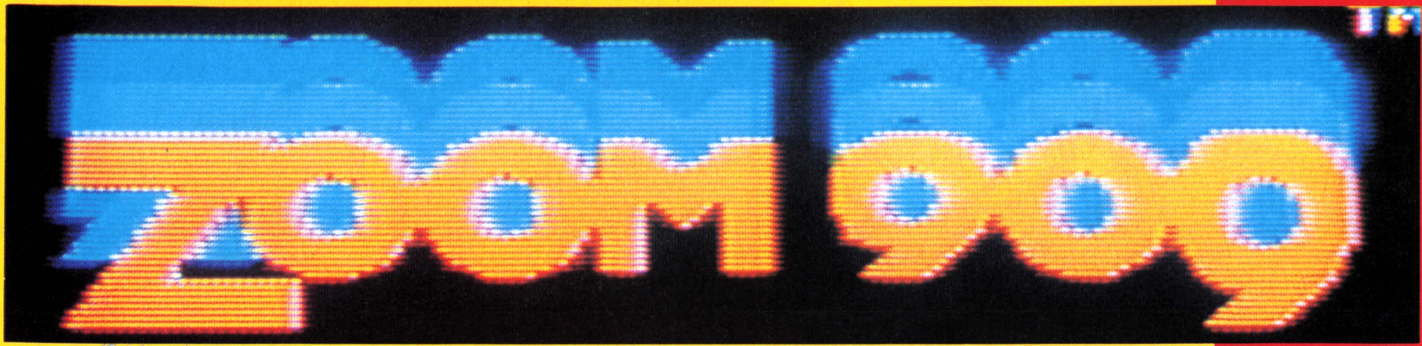
K・U 満足感と納得できるということが、重要だと思いますね。敵機にやられてもナットク、と思えて、満足感の残るものを目ざしたいですよね。

中本 ナンでオレがここでやられちゃうんだろうって、クレームがつけられるとまずいですよね。確かにオレが悪かった、欲ばったのがバカだった(笑)と、明確にわかれば、練習してやろうという気にもなりますものね。

K・U 作る側としても、プレイした人が満足できるゲームを作れば、やはり一番満足できるんですよ。

中本 それと、家族みんなで楽しめるという性格のものをやってみたいなあ……というのが個人的な望ですね。

BEEP 今日はなかなかおもしろい話を聞かせていただき、ありがとうございました。



2機編隊は、フットワークも軽快に。

セガ

文●中村龍彦

セガのビデオゲームの傑作「ZOOM909」が、テレホビーゲームで登場した。画像もいいし、音楽もなかなかノレるんだ。3Dの宇宙空間を、敵機を撃破しながら突き進み、敵司令船を撃ち落とせ！キミはラウンドアップできるか!!

あのアーケードゲームの傑作が復活!!

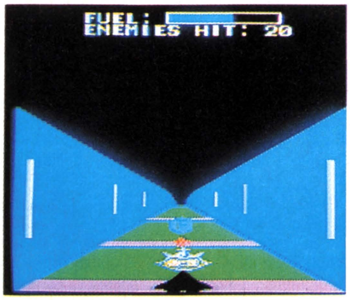
全国1億人のセガファンの諸君、元気にしているかな？「BEEPはファミコンばかりだなー」なんて言わないでおくれ。今回もセガのコーナーをちゃんと設けてあるんだからねっ!!

というわけで、新作「ZOOM909」をみんなに紹介しよう。

このゲーム「ZOOM909」が最初に登場したのは'82年なんだ。3年も前のことだから、比較的新しいBEEPERの諸君には「アーケードゲーム版なんか見たことねェぞ」と言われるかもしれないね。そこでちょっとだけストーリーを紹介しておこう。

キミはスペースシップを自在に操って、敵機を撃ちまくるんだ。戦いの舞台（シーン）は、

①惑星内のスペースコロニー
←
②惑星表面
←
③無重力空間
←
亜空間飛行
←



燃料タンクだ。こいつでエネルギー充塡。

④敵母船出現

となっていて、敵の母船をアタックすればパターンクリアとなるんだけど、ウレシイことには、プレイヤーは燃料がつきるまでプレイできるのだ。

といっても、何回も撃たれていると、燃料が減ってしまってゲームオーバーになってしまう。でも、とちゅうの燃料タンクをきちんととっていけば、2度や3度死んでも、大丈夫なのがなんともありがたい。

そうそう、画面はなかなか美しい3Dで、サウンド（ミュージック?）もゴキゲンなんだ。

まずは楽勝!! ●シーン1

まずゲームがスタートすると、第1面ではわがスペースシップは惑星内のスペースコロニーを飛行する。敵機は2機編隊あるいは単独でやってくる。こいつを料理するのはカンタンだからできればパーフェクトを狙ってほしいな。

コツは、あまり追わずに、逃げながら撃つようにすればいい。とくに2機編隊を撃ち落とすときに

壁をギリギリにかわして敵の攻撃に備えよ……。

はフットワーク(?)をよくしないと2機目にやられて腹が立つ。

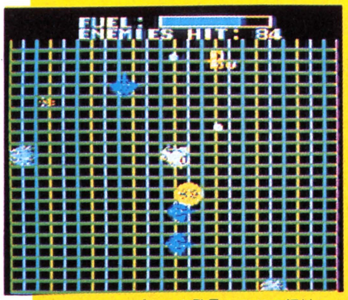
シーン後半には緑色の壁が現れる。こいつはひたすらよけるっきゃない。出方はワンパターンで、左右交互に出る。壁が出はじめたら、あまり端に寄らないように。よけきれなくて泣きをみるゾヨ!!

おっと、今となりでゲームをしている連中が新しい攻略法を開発したぞ。題して「へんみ撃ち」(考案者がへんみ君であるというそれだけの理由です。ハイ)というこの方法、どうやるかというと、スペースシップはスタート時のまんまで動かさずに、ひたすらミサイルのみ撃ちまくるんだ。

「それじゃ壁にぶちあたっちまうじゃねえか」という君!! 試してごらん。ギリギリのところでぶつからないんだ。とちゅうで1〜2回死ぬけど、クリアは保証済み(要領の悪い奴がやるとクリアできない)。ぜひお試しあれ。

燃料タンクは、敵を10機撃つごとに出てくるので、確実にとること。1個や2個とり忘れても困りはしないが、残りの燃料がレッドゾーンに達したときは、1個のとり忘れが死をまねく。要注意!!

こいつは楽勝。比較的平和な惑星表面。



上部にパワーアップタンク発見。とりに行け。

地上からの攻撃に気をつけろ●シーン2

ごく普通に敵機を撃っているとENEMIES HITが30から40(「へんみ撃ち」ならば13から16くらい)になったあたりで、いきなり全面に壁が出現してビビるが、あわててはいけない。これはワープのサインである。お次は惑星表面に出てゆくんだ。

ここでは敵は地上・空中の両方から攻めてくる。地上の敵はブルーとレッドがあって、ブルーのやつは動きが複雑だから深追いしないように。でもこいつを撃つと、500点とポイントが高いんだよねェ(空中の敵は100点か200点)で、つい追いかけて死んじゃう。

燃料タンクはシーン1と同じく敵を10機ずつ撃てば現れる。時々とんでもないところに出てくるから、端のほうにいるととれないこともある。

彼方にあるのは敵の母船か。確認されたし。

現れたぞ。思わず手に汗にぎるこの瞬間!!

見よ!! この追いつ追われつの死闘を!!

アセらないで落ちついて●シーン3

普通にやればENEMIES HITが70から80くらいになったあたりで、わがスペースシップはいきなり彼方へ消えてゆく。シーン3の無重力空間に突入だ。

この面は操作のしかたがちょっと変わるんだ。2つのボタンのうち、右側がFIREボタンで、左側が推進ボタンなんだ。ということは左側のボタンを押すまでは、それ以前の動きのまま流されてしまうんだ。ここは、無重力の世界なのだから。

さて、ジョイスティックは何をするかというと、スペースシップの姿勢制御、つまり、機体の向きを変えるときに使う。ジョイスティックを左に倒すと、機体はその場で左向きに回転し、右に倒せば右に回転するというわけなんだ。

この面ではオレンジ色のパワーアップタンクをとらねばならない。これが成功への第1歩なのでR。

パワーアップタンクをとると、ある時間(けっこう短いよ)だけスペースシップは無敵のパワーアップ状態になるんだ。この間に敵を撃ちまくるなり、燃料タンクを探すなりすればよい。

でも、そのままではやがてパワーアップ状態が解除されてしまうので、次のパワーアップタンクをすぐに探すこと。いくら探しても見つからないときは、燃料タンクをいくつかとれば現れる。要するに、燃料タンクとパワーアップタンクを探しまわって、FIREボタンは撃ちっ放しにすればいいんだ。

感動の母船出現、そしてラウンドアップ●シーン4

ヤマ場の無重力空間を切り抜ければ、あとは敵の母船をたたくだけだ。イン石(あたっても死なないぞ)の飛び交う亜空間を飛行すると、左上部から母船が出現する。

こいつはなかなかすばしっこく、攻撃をたくみにかわそうとする。うまく追いつめて、4基のエンジンから始末すればよい。動けなくなったら、中心部にミサイルを5発お見舞いすれば、相手はあっけなく爆発してオワリになる。

「やったね!!」という暇もなく、ラウンドがアップして、シーン1から再び始まるんだ。今度は敵も3機編隊になったり、ラウンド3になると、燃料タンクが敵15機ごとになるのでムズカシくなるんだ。

サウンドもスゴイぞ!!

最初見たときに、音楽の楽しさに驚いてしまった。メロディがなかなかヨイのである。画面もなかなか美しいし。ただ、明らかによけたと思われるのに死んでしまったり、ミサイルを当てたと思っても、敵が死ななかったりすることがあるのはちょっといただけない(ジョイスティックのせいかな?)。でも、楽しいスペースゲーム「ZOOM909」を、みんなもぜひ試してほしいな!!

戦いの終わりを告げる炎のなんと赤いことか……

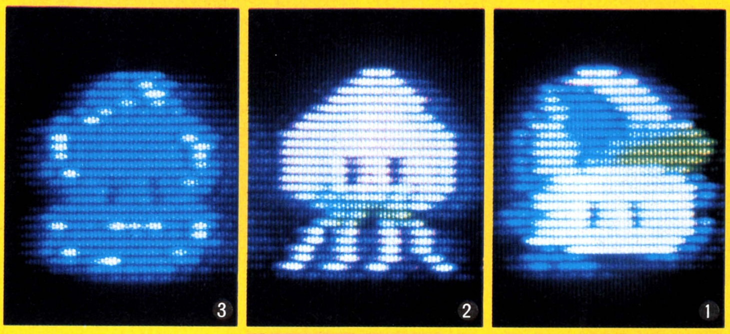
ドアドア戦線異状アリ

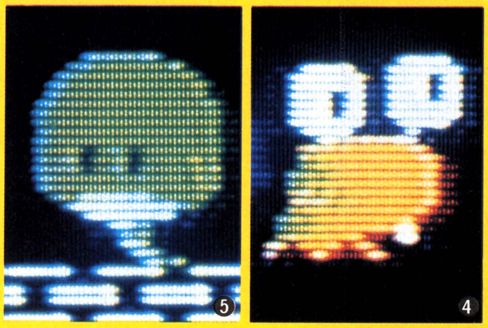
ファミリーコンピュータ(エニックス)

文●氷水芋吉

ついにというべきか、やっとというべきか、ファミコン版のドアドアが出た。ドアドア大好き少年の芋吉が、徹夜、徹夜の連続で仕上げた攻略法。キミも芋吉の解法をヒントにしながら、独自の解法を発見してほしいな。

●登場キャラクター





❶チュン君　このゲームの主人公。お菓子を食べつつ敵をドアの中に閉じ込めるのが、キミの使命だ。
❷アメちゃん　チュン君と同じ階にいる場合でも、階段があれば下に行ってしまうヒネくれたヤツ。
❸インベ君　アメちゃんとは逆に、階段があれば上に行ってしまうヤツ。アメちゃん同様誘導しにくい。
❹ナメゴン　上下に行く階段があろうがなかろうが、ひたすらチュン君を追いかける、素直なヤツ。
❺オタピョン　mkIIのニューフェイス。チュン君といっしょにジャンプをするので、飛び越せない。

さて、今回紹介するのは、ファミコンユーザー待望の新作「ドアドア(エニックス)」だ。

着想力が攻略ポイントを決める面白さ

ボクは、BEEP6月号で、パソコン版ドアドアについて書いたけれど、覚えているかな? その6月号でもふれたように、ドアドアは、日本のオモシロゲームのルーツ。その血統を継ぎ、さらにいくつかの点を改良して登場したのがmkII。そのファミコン版がこれだ。期待できると思わない?

そこで、期待に胸をハズませながら、さっそくテストプレイをやってみた。まず、プレイしていて気がついた点を挙げてみることにしよう。

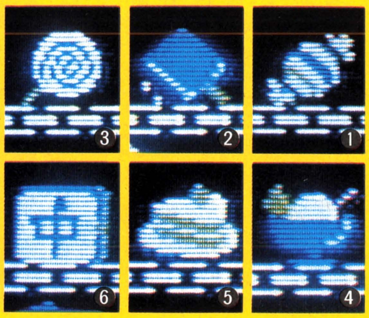
最初に気がついた点は、新キャラクターの「オタピョン」が登場したこと。

このオタピョンは、緑色のオタマジャクシ、といった形の、カワイイやつなんだけれど、その外見とはウラハラに、たいへんヤッカイなキャラなんだ。

というのは、一般の敵キャラ(ナメゴン・アメちゃん・インベ君)たちだったら、チュン君はそいつらをジャンプで飛び越せる。ところが、このオタピョンは、チュン君がジャンプすると、いっしょに飛び上がるものだから、絶対に飛び越すことができないんだ。オタマジャクシがピョンと跳ねるから「オタピョン」。うーん、安易なネーミングだ。

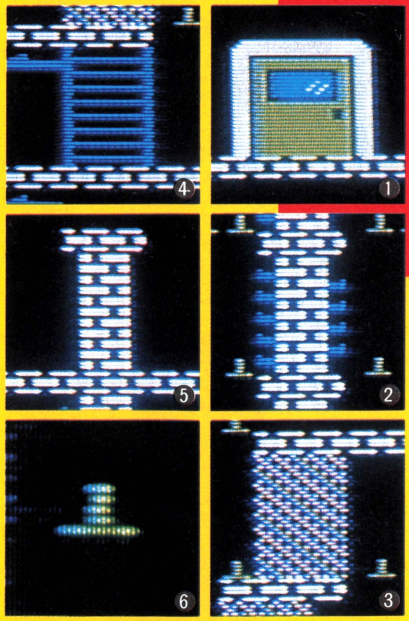
また、このドアドアでは、オタピョンの登場により、今までとはまったく違う発想法を使わなければ、絶対にクリアできない面があ

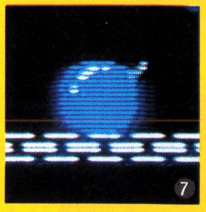
●ボーナスポイント



❶アメ　100点。直前に、1匹の敵を閉じ込めた場合出現。
❷アイスキャンディ　500点。直前に、2匹の敵を閉じ込めた場合出現。
❸ペロペロキャンディ　1000点。直前に、3匹の敵を閉じ込めた場合出現。
❹アイスクリーム　3000点。直前に、4匹の敵を閉じ込めた場合出現。
❺ケーキ　5000点。直前に5匹の敵を閉じ込めた場合出現。
❻「中」　1万点。直前に6匹の敵を閉じ込めた場合出現。

●構成キャラクター





❶ドア　両方から開くものと片方からしか開かないものとがある。このゲームのカクレ主人公(?)。
❷階段　チュン君も敵キャラも、みんな登り降りできる。昔のドアドアではこれしかなかった。
❸アミ　敵キャラしか登り降りできない。チュン君はすべってしまって登り降りできないのか(?)
❹ハシゴ　チュン君だけが登り降りできる。エイリアンの見えない物質で作られているらしい(?)
❺スベリ台　とってのついていない階段で、チュン君がこの上にのると、滑って下に降りてしまう。
❻クギ　チュン君が踏むと死んでしまう。ジャンプで飛び越そう。
❼バクダン　お菓子の出現後、同じ場所に出る。チュン君がさわると、爆発して死んでしまうので注意。

る。たとえば、8面、30面などがそれだ。くわしくは、後に載せる、「オススメ面」のコーナーを参照してもらいたい。

ファミコン版ドアドアで、ボクが一番ショックを受けたのは、なんといってもそのスバラシイ音楽だ。

確かに今までのパソコン版の音楽も良かった。しかし、このドアドアの音楽といったら……こいつは並じゃあない！ とくにスゴイのが、5、10、15……50面までの、5面ごとの曲。これは、編曲(アレンジ)の仕方がうまいというか、発想がブッ飛んでいるというか、とにかく一聴の価値はある。

なかでもオススメは、15面の「おさるドアドア」と、20面の「沖縄ドアドア」そして50面の「演歌ドアドア」だ。とにかく腕を磨いてぜひこれらの曲を聞いてほしい。

また、これは変更点といったわけではないけれど、どうしても書いておきたいことがある。それは、50面のことだ。

そもそもボクは、6月号でも書いたように、ドアドアのことを、「思考型アクションゲーム」だと思っていたんだけれど、この50面を見て驚いた。これは「試行錯誤型アクション」じゃないか、と。50面の写真は、「オススメ面」のコーナーに載せているけれど、こいつはじつに手強いぞ（この50面を解くのに、僕は一晩徹夜してしまった。ほとんどロードランナーみたいだ）。そんなわけで、新発売のドアドア。キミは50面をクリアするのに、何日かかるだろうか!?

クリアできるか？ 芋吉オススメ面

今から紹介するのは、名づけて「芋吉オススメ面」。なぜ「オススメ」かというと、これらの面では、今までの面にない面白さがあるからだ。「コロンブスの卵」的というか、新機軸というか、気がつけばなんでもないんだけれど、それに気がつくまでが難しい。

とくにオススメがラウンド3、8、30、48、50の5つの面だ。これらの5つの面は、それぞれ敵が1匹ずつしかいないんだけれど、本当に新しい発想法を必要とする面なんだ（なんだか「詰めロードランナー」みたいだ）。

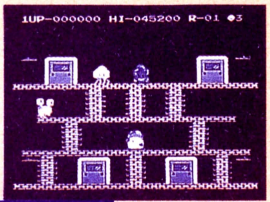
そりゃあ、敵がたくさんいれば、それなりに手間もかかって難しい面になるはず。しかし、そういう方法を採らずに、純粋にアイデアだけで勝負した、製作者の心意気をかってあげたいね。

そこでひとつ提案。これらの5つの面は、一応必勝法を載せてはいるけれど、初めはそれを見ずにやってほしい。自分の頭で苦しみぬいて、それを解いたときの快感は、はっきりいって最高！なんだから。

ただし、50面だけは必勝法を載せていない。別に解けなかったわけじゃないけれど、こんな難しい（そして面白い）面の解き方を、安直に載せてしまっていいのだろうか、というボクの最後の良心（イジワル心）が、これを載せるのをためらわせたんだ。くわしくは後に書いてあるけれど、生半可な苦労じゃ解けないぞ。

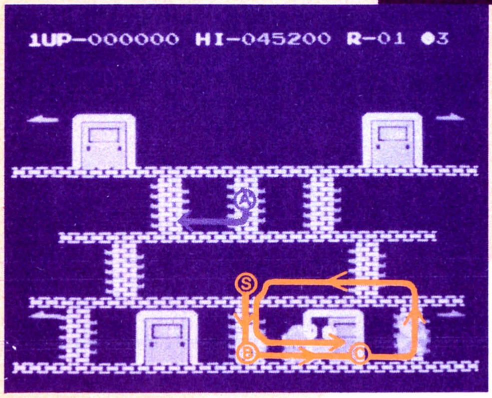
そんなわけで、芋吉のオススメ面、ゆっくり賞味してもらいたい。ガンバッテね。

●●●ラウンド1

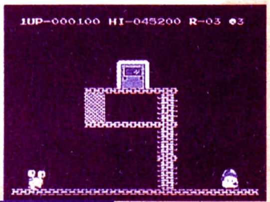


ラウンド1は小手調べ。後に続く奇想天外な面（とくにラウンド50など）とは違う、常識的な面だ。

必勝法としては、まずハシゴを下ってⒷ点に行き、そこで、ナメゴンとインベ君がⒶ点から左に曲がるまで待つ。それから右側下のドアを開け、最初のナメゴンがドアに入ってから、ドアを半分閉める(Ⓒ点)。その後すぐに上を1周してきて、同じドアで3匹を閉じ込めれば、一網打尽だ(注・Sはスタート)。

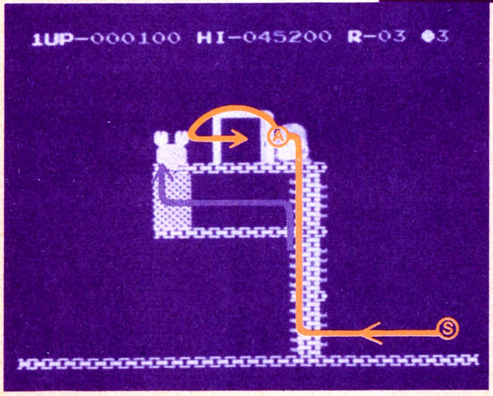


●●●ラウンド3

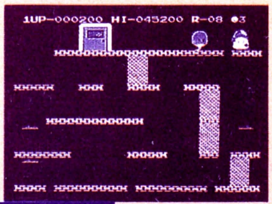


この面は、両開きのドアを、どちら側から開けるかが勝負の分かれ目だ。一回開け方を間違えてしまうと、どうにもならなくなってしまうから、注意。

始まったらすぐに階段を一直線に登る。そしてドア直前のⒶ点でジャンプして、ドアは必ず左側から開ける。これがキーポイントだ。そうすれば、途中まで後ろにいたナメゴンは、金アミを登って逆方向から来るため、ド楽勝でラウンド3をクリアだ。

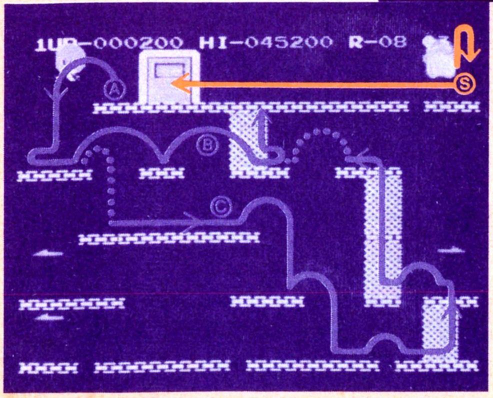


●●●ラウンド8



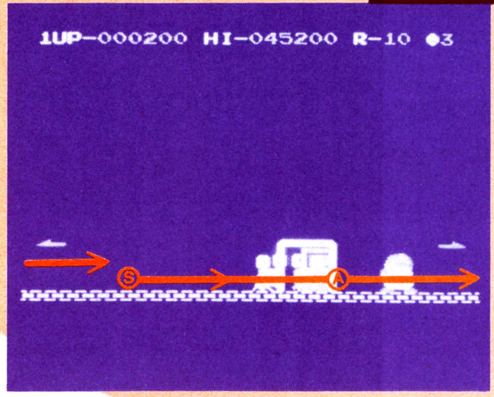
このラウンドは、一見して絶対にクリアできないように見えるけど、じつはオタピョンの特徴を知っている人間ならば、かんたんにクリアできる。

オタピョンが床の端に行くとき、まずジャンプ。そうすると、オタピョンは床の端を飛び越えて、下の床に落下する。あとは床をジャンプさせるか(Ⓑ点)、どんどん下の床に落として、金アミを登らせるかすればいい。



●●●ラウンド10

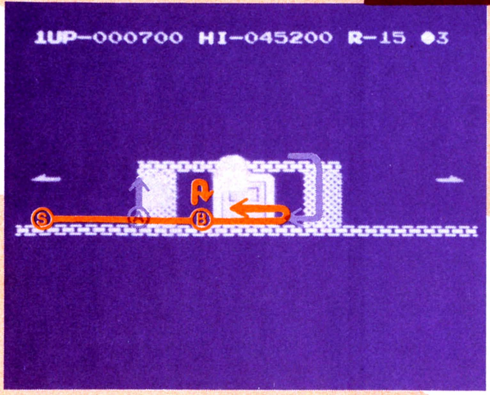
このラウンドは、いうなれば、「半ドア」の練習ラウンドだ。この半ドアというのは、離れた2匹の敵同士の距離をつめさせるためのテクニックで、1匹目が入ったら半分ドアを閉め、2匹目はドアに入れない、というものだ（マニュアルにも書いてある）。



要するに、この面では、まず右に進みドアを開け、Ⓐ点で半ドアを使い、2匹のナメゴンを、いっぺんに閉じ込めるわけだ。

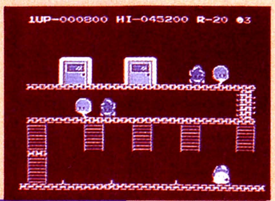
●●●ラウンド15

アメチャンは、なるべく下に行こうとする性質がある。ところが、このラウンドでは、ドアが右側からしか開かないので、アメちゃんを上の床に誘導して、一回りさせなければならないのだが、普通アメチャンは上に行かないので、ジャンプを使う。



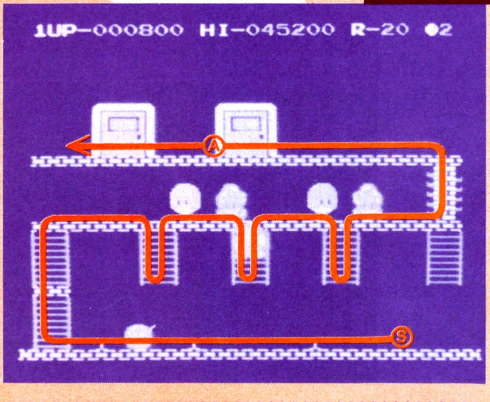
具体的には、チュン君をⒷ点まで動かし、アメチャンがⒶ点に来たらジャンプをする。あとはドアを開けて待てばいい。

●●●ラウンド20

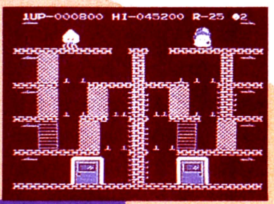


このラウンドは、青色のハシゴをうまく使おう。

まずハシゴを登り、下から3段目の床の少し下で待つ。そして、オタピョンが通り過ぎたら上に登る。あとは、オタピョン以外はジャンプで飛び越し、オタピョンが来たら近くのハシゴに隠れる、という動作を繰り返して、右端までたどり着けばいい。あとは、右端の階段で最上段に行き、Ⓐ点で半ドアを使えば、この面もクリアだ。

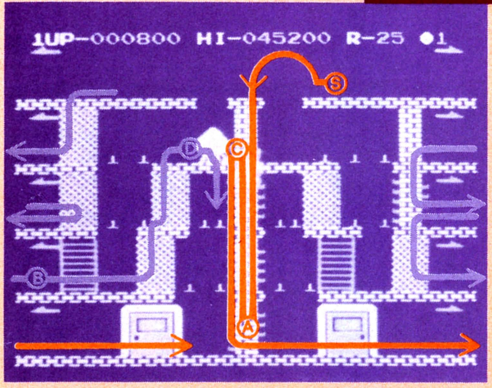


●●●ラウンド25



この面も、敵の誘導がポイントだ。うまくやらないと、クリアするまでにたいへん手間どってしまう。

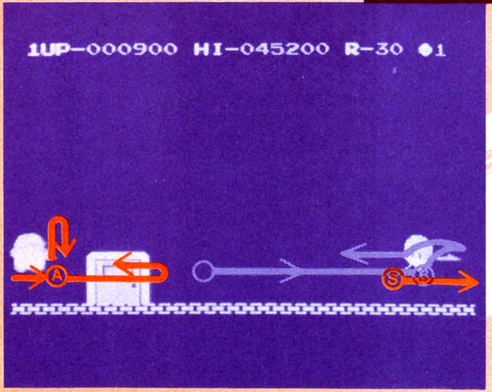
まず中央でジャンプして、いっきにⒶ点まで降りる。そして、インベ君がⒷ点まで降りてきたところで、Ⓒ点まで登る。するとインベ君も金アミを登ってくるから、今度はⒹ点まで引きつけて、最後にドアのある最下段まで追いかけて来させれば、終わりだ。



●●●ラウンド30

このドアドアでは、左右両端がつながっていて、通り抜けができる、という面が多数あるが、この通路では、ジャンプで通り抜けることができない、という特徴がある。それを心得ておかないと、この面は解けない。

このラウンドでは、まずチュン君をⒶ点まで動かし、オタピョンがⒷ点に来たところでジャンプ。すると、オタピョンがハネ返ってもどってくるので、ドアを開けて待てばいい。

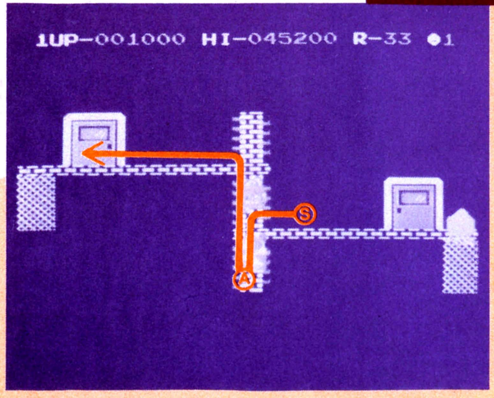


●●●ラウンド33

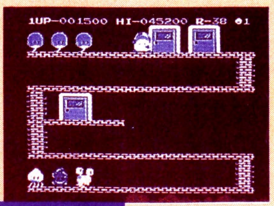
このラウンドの必勝法は、とてもかんたんだ。

始まったらまず階段を降りてⒶ点で待つ。すると、上から降りてきたアメチャンは、下に来ずに右へ行ってしまうので、その後で上に行き、左上のドアで敵を閉じ込めてしまえばOKだ。

アメちゃんにかぎらず、敵はみんな上下よりも左右を優先する、ということを覚えておこう。

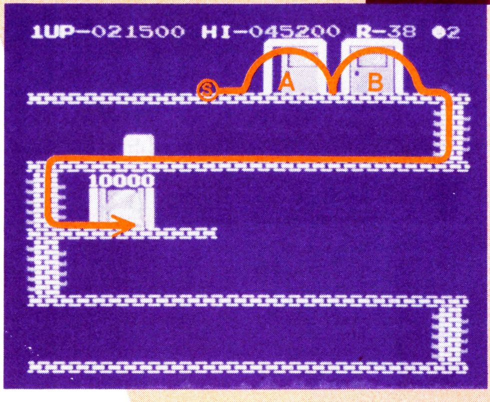


●●●ラウンド38



このラウンドは、必勝法さえ覚えれば、なんと6匹を一網打尽。点数は一万点！さらにウレシイことには、次のラウンドでのボーナスターゲットが麻雀パイの「中」（これも一万点!）」なんだ。

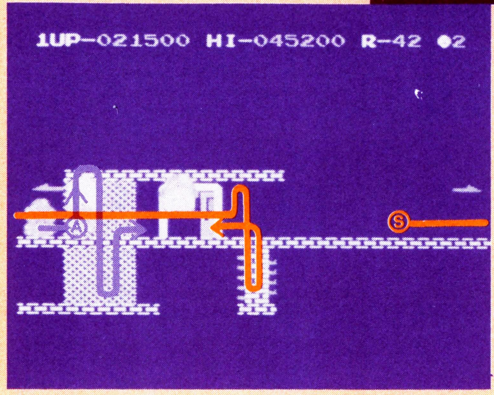
方法はじつにかんたん。A、Bのドアは開けずにジャンプし、中段左のドアを開ければもう終わり。ただし、図に描いてある場所以外では、絶対ジャンプをしてはいけないので注意（理由は自分で考えよう）。



●●●ラウンド42

左にある幅の広い金アミがクセモノだ。敵は性質の異なる3匹だから、金アミでバラバラに分かれてしまうのだ。だから一網打尽にするためには、ジャンプなどを駆使して、敵を全部同じ方向に誘導しよう。

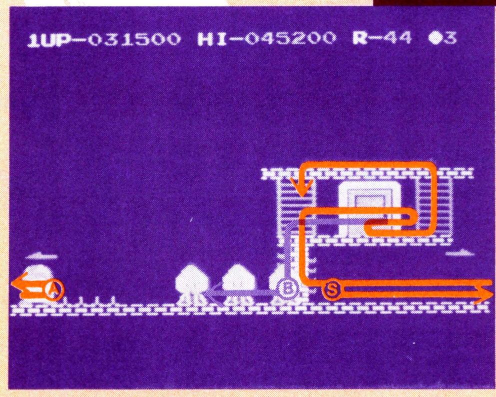
そこで必勝法。まず右を通り抜け、敵のナメゴンがⒶ点に来たときにジャンプ。すると全部が上に行くので、その間に階段を下に降り、全部が下に来たら上にもどる。これで一網打尽だ。



●●●ラウンド44

このラウンドはかんたんそうに見えるけど、はっきり言ってそんなにアマくはない。初めに左に行って階段を登ってしまうと、すぐ後ろをインベ君が追いかけてくるので、ドアを開けるヒマがないからだ。

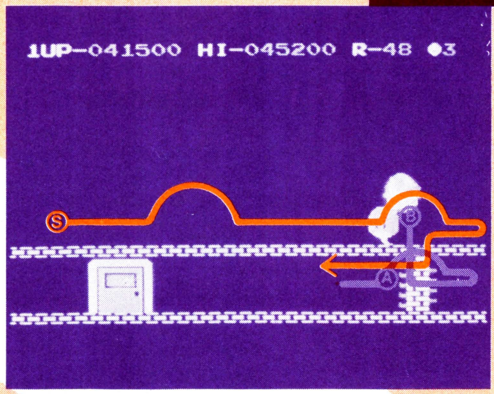
そこで、まず右を通り抜け、Ⓐ点で待ち、インベ君が上に行ってもどってきてⒷ点を通過したら、右にもどって上に行き、ドアを開け、上を回ってドアを閉めよう。



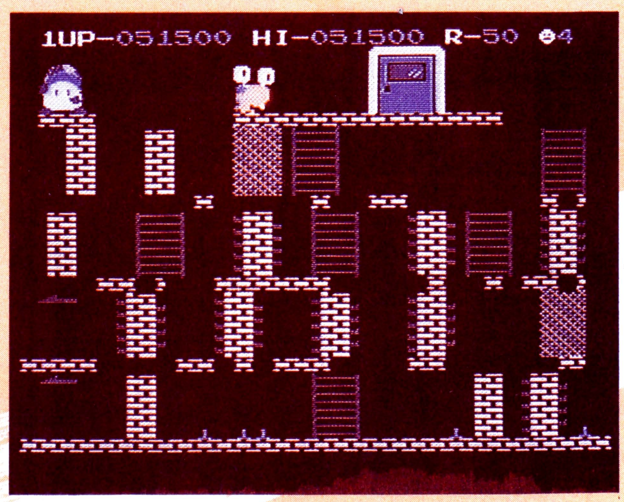
●●●ラウンド48

このラウンドも、オタピョンの性質をつかんでいないと失敗してしまう。このラウンドでカギとなるオタピョンの特性とは、階段を登った直後はジャンプをしない、というものだ。

そこで、まずオタピョンがⒶ点に来たときにジャンプをして、階段を登らせないようにし、その後登って来たところ（Ⓑ点）で飛び越せば、かんたんに左下のドアに閉じ込められるだろう。

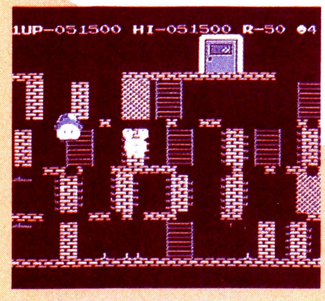


●●●ラウンド50

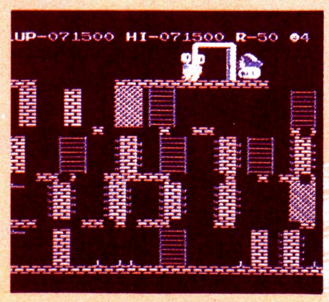


この面はスゴイ。何がスゴイって、一見して絶対クリアできそうにないところがスゴイ。ところがクリアできるんだ。ここでは解法は載せないけれど、ヒントだけは書いておこう。

- まず、チュン君は、体の半分が床の上に乗っていないと、下に落ちて死んでしまう。
- 下に床がなくても、その下がスベリ台なら、死なずにスベリ台を滑る。
- そして、下に床がないときでも、左右にジャンプできる場合がある。



えっまだわからないって? 後は自分で考えよう。なにせドアドアが得意な(と思っている)ボクでも、この50面のために何晩か徹夜したんだから、キミたちだって、それぐらいは苦労してもらいたいよ(まったくわれながら意地が悪い)。だけどこの面を解いたときの感動は、今でも忘れられない。ホント、キミたちにもその感動を味わってほしい。ガンバッてくれ。



ロードファイター
ウィリーレーサー
モナコGP

ファミコンVSスーパーカセットビジョンVSセガ③

●文／桜井博道

オレは流浪のテストドライバー。BEEP編集部の特命を受けて、コナミ、エポック、セガの新車をテスト走行するため、世界を駆けめぐる。

ロードファイター

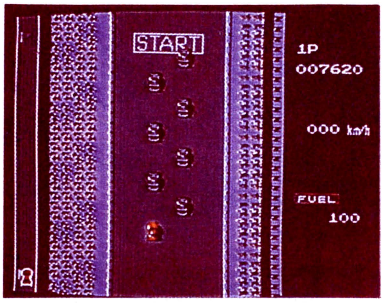
いつもながら突然のBEEP編集部からの依頼だ。オレは、いささかの興奮と不安を覚えながら、ロスに飛んだ。

コナミクルーの歓迎を受け、特設コースへ向かうバスの中で、さっそくチーフX氏から〝ロードファイター〟についての説明をうけた。以下はその抜粋である。

［X氏の指示（その1）］

『キミのドライバーとしてのテクニック、さらにセンスがすぐれているのは承知しているが、まず基本的なコースを知っておいてもらおうか。コースは4種類だ。

(1)市街地
(2)橋
(3)海岸通り
(4)山岳地帯



第1コースのスタート地点。並走車は前の7台だけじゃない。

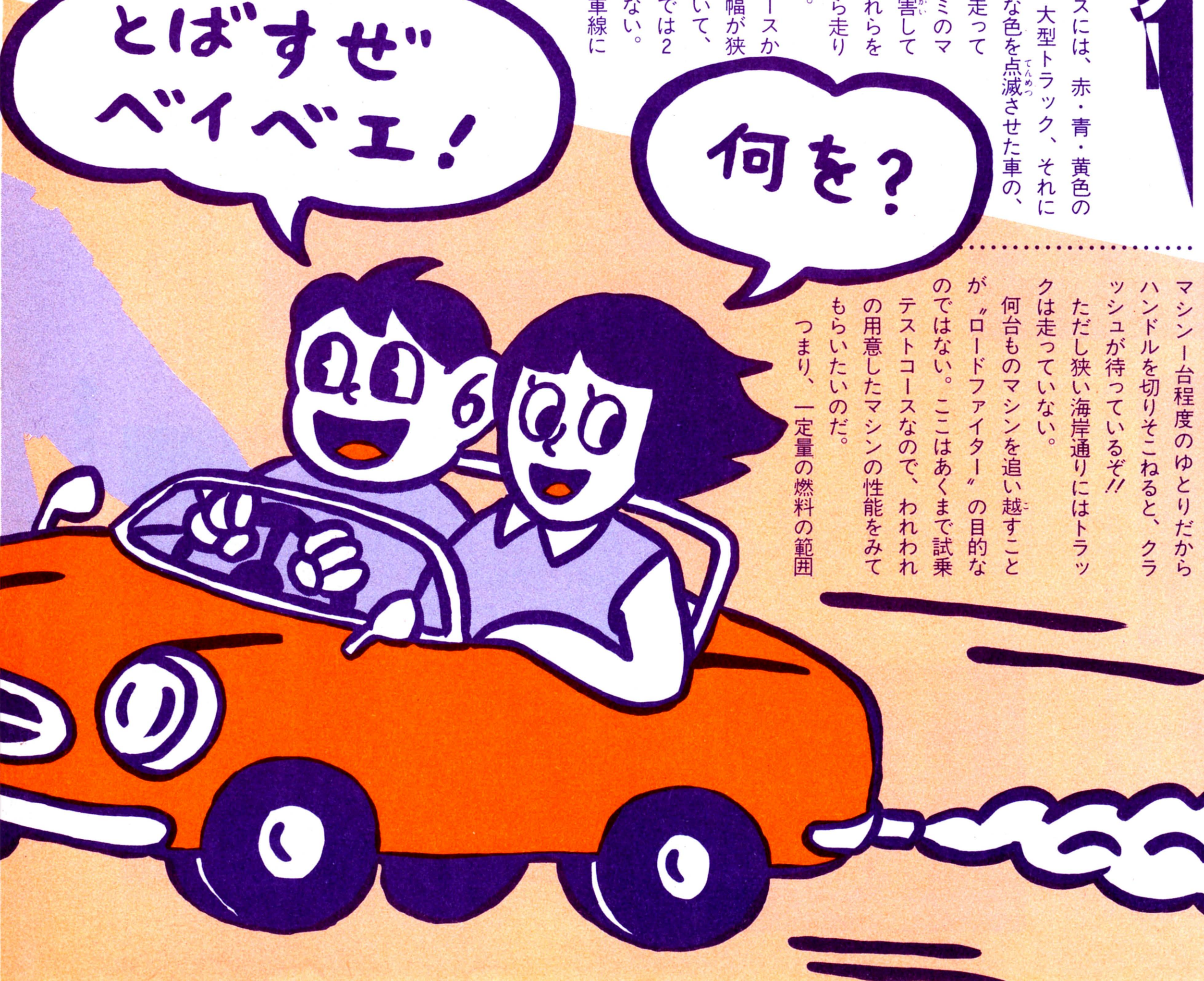
各コースには、赤・青・黄色のマシン、大型トラック、それにカラフルな色を点滅させた車の、計5台が走っていて、キミのマシンを妨害してくる。それらを避けながら走りぬくのだ。

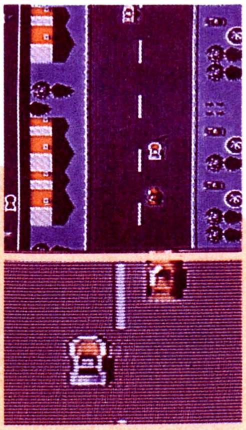
第1コースから順に道幅が狭くなっていて、海岸通りでは2車線しかない。しかも1車線にマシン1台程度のゆとりだからハンドルを切りそこねると、クラッシュが待っているぞ!!

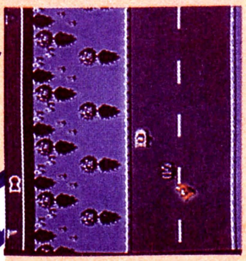
ただし狭い海岸通りにはトラックは走っていない。

何台ものマシンを追い越すことが〝ロードファイター〟の目的なのではない。ここはあくまで試乗テストコースなので、われわれの用意したマシンの性能をみてもらいたいのだ。

つまり、一定量の燃料の範囲



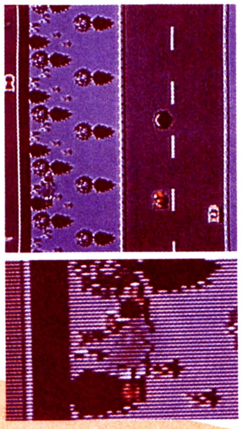

前方にカラーマシン。1000点のボーナスと燃量補給のチャンス！


スピンしかけたら逆ハンドル（本文参照）で体勢を立て直そう。

試乗比較

	ロードファイター（コナミ）	ウィリーレーサー（エポック社）	モナコＧＰ（セガ）
ミッション	2速A.T	1速A.T	1速A.T
エンジン	直列6気筒OHVターボ	直列4気筒OHCターボ	直列6気筒DOHCターボ
ステアリング	ラック＆ピニオン式	ラック＆ピニオン式	ラック＆ピニオン式
最高出力	580hp／12000rpm	420hp／9800rpm	580hp／13000rpm
ブレーキ	Ⓛ、Ⓡディスク	Ⓛ、Ⓡディスク	Ⓛ、Ⓡディスク
コース及び参考事項	特設試乗コースを4種設定。 Level 1 Level 2 の2種を難度をわけて設定している。 ロサンジェルスからのコナミのオリジナルコース。	スタート ロス→デンバー→セントルイス→シカゴ→ニューヨーク→［チェックポイント］ →ケニア→タンザニア→ザンビア→ボツワナ→南アフリカ→［チェックポイント］ →ローマ→チューリッヒ→ハンブルグ→アムステルダム→パリ→ロンドン［ゴール］ アマ プロ の2種を難度をわけて設定	モナコ国内にある市街。 Level—1 Level—2 Level—3 の3種を難度をわけて設定

でクラッシュすることを少なくして完走することだ。途中で燃料切れの心配もあるので、燃料を積んでいる点滅マシーンを走らせてある。これをまたぐように走りぬけると燃料計(FUEL)に5ポイントのゲイン、逆に壁面や他車とのクラッシュは5ポイントのロスだ。燃料計に100ポイントの燃料を入れておくが、ガス欠になったら、誰もキミを助けられないからそのつもりで…。

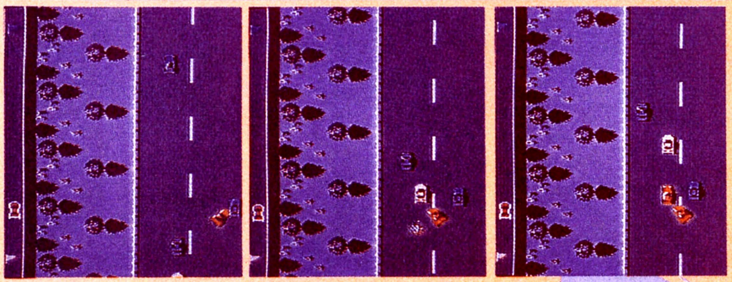


ノーミスで第1コース約3分の2の地点を走っているとコナミマンが登場（画面左下）する。下は彼の拡大写真。

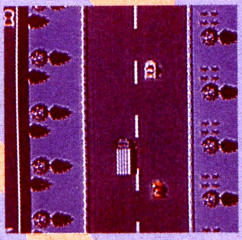
コースを走っている他のクルマの特徴を教えておこう。黄色いヤツは車間距離十分で、車線変更なしの直進だけだ。彼らは幅よせしないから安心して追い抜くことだ。

青と赤のクルマは、幅よせはするし、気の荒いヤツらだ。追い抜くときは要注意。

管制塔のコンピュータでキミの現在位置をTVモニター左画面上に表示しておくから、次のチェックポイントと燃料との関係を計算して、距離間隔を割りだしたまえ。



スピンと逆ハンドルを繰り返しながら追い抜く高度なテクニック。センターライン付近でやるのがベターだ。



トラックに幅よせはききめなし。またトラックも幅よせしてこない。

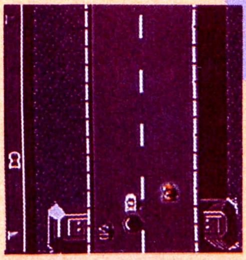
さらに、黄・青・赤の各色のクルマを1台追い抜くと50ポイントのゲインになるが、これは燃料計とは無関係なので、誤解のないように。トラックはノーポイントだ』

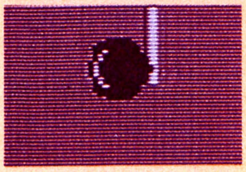
［X氏の指示（その2）］

『以下のことは企業秘密なのだが完走してもらうために言っておこう……。

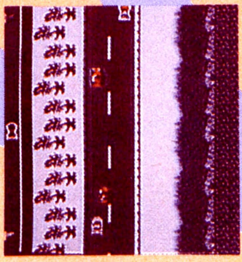
じつは、今回のニューマシンは特製バンパーを装備しているので、強烈な衝撃を和らげられるのだ。

かわすことばかりに気をとられていると、400km/h近くのスピードがでているから、冷汗をかくこともある。そこで、対抗車の間へこじ入るようにして進入だ。左からアタックすれば、車体は右へ傾き、ハンドルをとられるが、ここでは左にハンドルを切るところ、右へ切るのだ。つまり逆ハンドルというやつだ。





黒いかたまりはマンホールのフタじゃない。油だ。スリップするぞ。



第3コースはごらんの道幅だ。前方の赤いマシンに注意したい。

逆ハンドルを熟知してしまえば、ピンボールのように並走車をクッションにして快走ってわけだ。

逆ハンドルのタイミングをのがすと、車体はコマのようにクルクル回転しはじめる。こうなってからは逆ハンドルも効果なしで、アクセルから足を離し、エンジンブレーキで減速して完全にストップするまで待つしかない。さあ、ニューマシンが待っているぞ、急ごう!!』

スタート地点でバスを降り、コナミのメカニックたちが最終チェックをしているニューマシンに向かう。

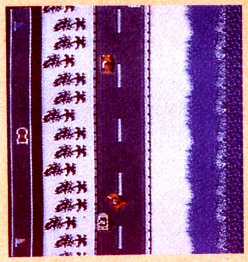
覚悟を決めて、ややきゆうくつなコックピットに収まった。ヘルメットを渡してくれながら、X氏は思い出したように最後に付け加えた。

『いい忘れていたが、コースにはところどころ油がまいてある。スピンしたら、さっき説明した要領でクリアするんだ。

それから、第2と第4のコースは未完成で現在も工事中だ。小さな穴があいてるから要注意。

では、ゴールで会うことにしよう。グッド・ラック』

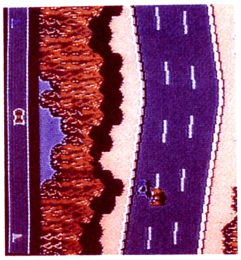
あっ!! あれがウワサのコナミマンか!?


狭いコースでスピンしたマシンを立て直すのも高度なテクニック。

手もとを見ると、2速オートマチック。真っ赤なボディが、カリフォルニアの輝く太陽によくマッチしている。

さあ、スタート！ 1速で108km／hまで十分にひっぱり、2速でさらに加速すると400km／hで走行は安定する。

ロスの市街地だからまわりは明るい美しい家並のはずだが、風景は後方に飛び去っていくばかりだ。

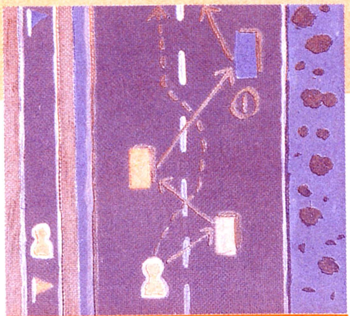

第4コース。このカーブは徐行しながら走らないと危険だ。

マシンのスピードに慣れたころ、前方に黄色のクルマを発見した。黄色は直進オンリーの幅よせしないヤツだから、余裕をもって追いぬく。

まあ、こんなときは逆ハンドルの練習もいいだろうと、思いきって幅よせして、軽く接触してみた。ところが、予想以上の衝撃におおいに肝を冷やした。

X氏の説明どおりに、スピンする前に逆ハンドルをきってみると、みごとに体勢は立ち直ってしまった。

ウーン、なるほどこの感覚だ。


第1コース●←……のように自然に追い越してもいいが、←—のように減速しないで相手のふところへアタックするのも手だ。①のアタックの直後、逆ハンドルで軌道修正する。

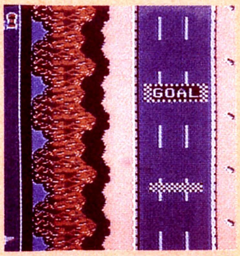
逆ハンドルもスピンしてから約0・5秒がベストのようだ。それ以上長くても、短くてもスピンして、壁面でクラッシュしてしまいそうだ。

点滅するカラーのマシンをまたぎながら燃料補給をしないと、完走できないというのも十分ナットクだ。

なにしろ1速はまだしも、2速に加速すると、燃料計はみるみるうちに減少していってしまうのだ。つねに〈FUEL〉に注意をはらっておかなければいけない。

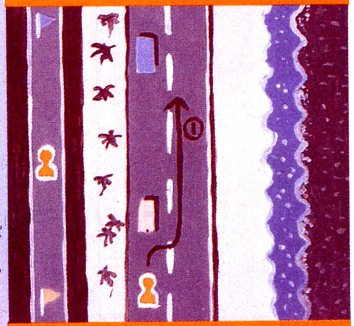
現在、第1コースの3分の2とコンピュータは表示している。

すると突然、ジェット気流の音につつまれて400km／hのボクのマシンを追いぬいて、1人の男がマントをひるがえして飛んでいったのだ。Ⓚとプリントされたマント……、あっ、あれこそが噂のコナミマンだ!! ここロスでは、今やスーパーマンよりも人気のあるヒーローがコナミマンなのだ。



ゴールだからといって派手なセレモニーはない。感激は1人で……。

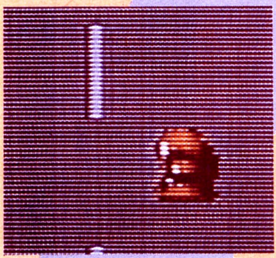
後で耳にしたところによると、コナミマンの登場は、X氏のプレゼントらしい。ただし、ノーミス走行が条件ということになっているそうだ。第3コースでも同じ条件でコナミマンに会うことができた。欲をいえば、彼のりりしい顔も見せてほしかった。せっかくロスまできたんだから……。


第3コース●追い越しした後、①で幅よせされたら逆ハンドルも使えない。ここは、減速して様子をみるしかないだろう。

幅よせするマシンをかわすのは至難の技だ

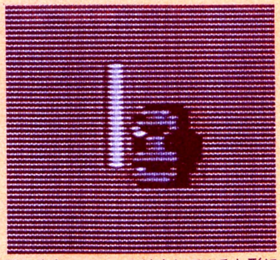
苦もなく第1、第2コースのチェックポイントを通過してきたボクだったが、第3コースで地獄を見てしまった。

右手は美しい海岸線。ロードは2台並列走行がやっとの狭い直線だ。黄色のマシンはいいとしても青や赤のマシンがこちらに幅よせしてくる。


これがボクたちのマシンだ。流線型のボディはちょっとセクシー。

この狭いロードでの幅よせは逆ハンドルでもかわすのは、かなりむずかしい。幅よせするマシンは走行中フラフラしていて安定感がない。

このケースでは、2速から1速へシフトダウンするか、エンジンブレーキで減速して、ピタリと後方につける。対抗車がむやみに車線変更しなくなったところをみはからって、2速で加速して、いっきに抜くしかない。ハイ・テクニックの要求される、しかしダイゴ味満点の海岸道路だ。


同じ青色のマシンも拡大してみると形にこんな差があったりする。

第4コースをスタートしてまもなく、トラックを追いぬいた。このあたりが工事中の個所らしい。400km／hではとても急ブレーキは無理だから、徐行したい。

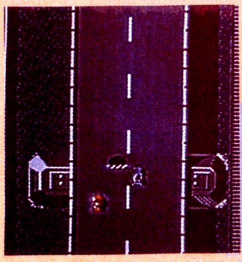
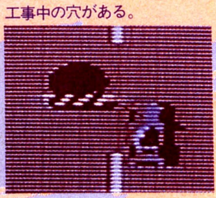
第4コース●①で減速して右へフェイントをかけ、加速しながら左（①'）へ抜ける。さらに、②で減速して左へフェイントをかけ、加速しながら右へ。加減をつけた走行が必要なコースだ。

さらに第4コースには、ジグザグコースが数ヵ所あるから、そこもやはり徐行だ。このあたりをトップスピードで切りぬけるのは、至難の技といえるだろう。命あってのモノダネ、蛮勇はひかえるべし。BEEP編集部の恐ろしい面々を思いだしてしまった。

ファイナルチェックポイントには、X氏が笑いながらボクを待っていた。サンキューX氏、あなたのアドバイスのおかげで、無事走破できました。

ひと仕事終わって、本当はのんびりしたいところだが、ボクにはロスでの仕事がもう1つ残っている。

エポック社主催の"ウィリーレーサー"ラリーを走破すべしというBEEP編集部からの㊙指令があるのだ。専用ヘリでロスへ飛んだ。



第2コースのチェックポイント直前と第4コーススタートして最初のトラックを抜くと工事中の穴がある。

ウィリーレーサー

ロスの市街地に入ると、さっそくエポック社のニューマシンに対面した。

これで3大陸16都市(別掲参照)を激走するのかと思うと、まだロードファイターの興奮がさめやらぬのに、さらに燃えてくるから不思議なものだ。

アフリカでの湿地帯に対応できるか不安だったが、頑丈そうなこのボディならば、完走できる、と確信が持てた。

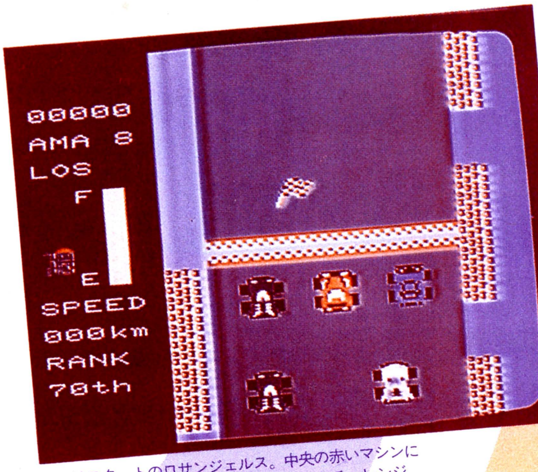
スタートから何時間過ぎただろうか? 現在、夜のシカゴ市街を、250km／hで激走中。車社会のアメリカらしく、みごとに整備された道路は心地よくて、ウィリーは使わずにすみそうだ。

可変速なしの1速オートマチックのマシンは加速はそれほどでもない。ブレーキングはややあまいから、前方のバスには十分注意が必要だ。

対抗車の幅よせも、〝ロードファイター〟ほど厳しくはないが、道幅に難がある。あの第3コースほどの狭い道幅だ。

〝ロードファイター〟で学んだ幅よせのテクニックを、スタート直後のデンバーで応用してみたが、これがうまくいった。

とくにコーナリングのときに、まず減速して、インへ鋭く切れこむ感じで、並走車を突き上げ、いっきに加速する。トラックに幅よせは使えなくはないが、何度かスピンしてクラッシュしそうになった。トラックとは、直線で勝負してみるしかない。



ここはスタートのロサンジェルス。中央の赤いマシンに乗ってゴールのロンドンまで何台抜けるかチャレンジ。

岩も鉄クズも何でもウィリー

アフリカに入って驚いたのは、250km／hあったトップスピードが50km／hダウンの200km／hになったことだ。かなり路面が荒ているということだろう。いよいよウィリーの本領発揮といったところ。

第2通過ポイントのタンザニアに入ると、岩が無造作にころがっている。ザンビアでは鉄クズらしきもの、ボツワナでは倒木に出会ったが、みなまとめてウィリーでかわした。ウン、心配することはまったくなさそうだ。

70位からスタートした順位も、今では23位まで上昇して、まずは快走している。コンピュータで表示される燃料計も、数ヵ所に設置してあるガソリンスタンドで、まめに補給しているので心配はない。

勝利の美酒に酔う

ヨーロッパの道は狭くて、湾曲していると聞いていたが、なるほどその通り。

トップスピード250km／hをキープするには、コーナリングではもちろんのこと、直線コースでも、加減速の配分をうまく利用して走らなければならない。

ロスをスタートして2度目の夜をハンブルグでむかえた。あとゴールまではわずかだ。

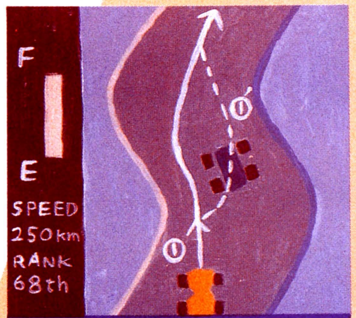
23位の順位も5位までのし上がってきた。あと4台抜けば、ヨーロッパはボクのひとり舞台となるのだ。

ヨーロッパの道にも慣れてきて、走行にも余裕ができてきつつあるようだ。伝統の町並みを、チラリチラリとながめやることもできるようになってきた。

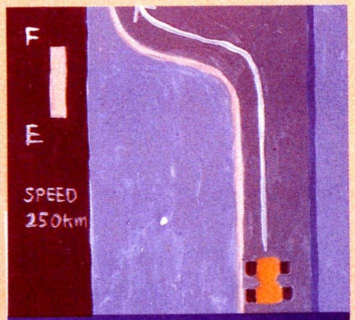
パリに入ったあたりで単独トップになったボクは、ゴールのロンドンまでラストスパートをかけた。古いヨーロッパの街を走りぬけてゴールインした。

やった! やった! 苛酷な3大陸(アメリカ、アフリカ、ヨーロッパ)横断ラリーを、エポック社の技術スタッフが〝芸術品〟とあえてよぶマシンで走破したわけだ。真価を確かめられたというものだ。

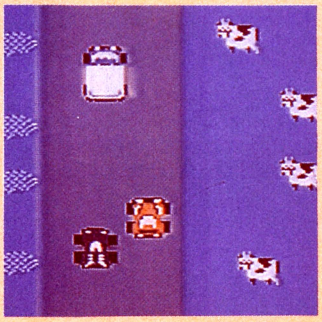
花輪とシャンペン、それに優勝トロフィーに酔いしれる間もなく、モナコ行きの飛行機に飛びのるべく、そのままウィリーしながら空港へとむかった。

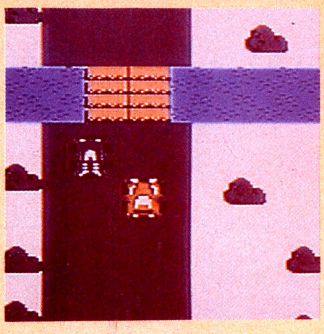


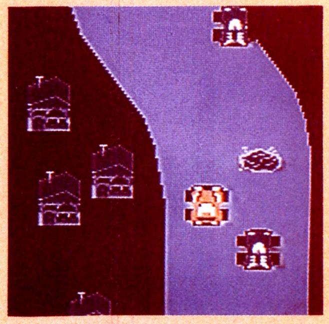
①で減速して近づき、幅よせしてきたら①'のコースを走り、してこなければ加速してぬける。カーブの角度は、ヨーロッパ・コースで急になる。アメリカ、アフリカコースは気になるほどではない。

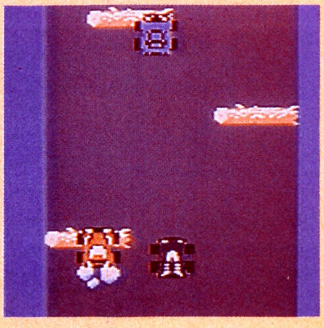


細い道から広い道へ出る場合、ふくらんだ方向にガソリンスタンドが出るので、ふくらんだ方向にそって走るよう心がけよう。


コースの左右どちらかにポジションをとり、減速してトラックを引きつけ、かわして加速。


追い抜くのは橋を渡ってからで十分だ。ここはひとまず減速して安全策をとるのがいい。


水たまりにはまるとまちがいなくクラッシュするようなコース設計と先行車の位置に注目。


ウィリーの最中は左右にハンドルはきれないので、先行車が近い場合は逆に危険いっぱい。

モナコGP

フランスとイタリアにはさまれたモナコのグランプリは世界的にも有名だ。

今年のGPはセガが主催し、セガのマシンがテスト走行するので、そこへ合流せよ、というのがBEEPからの特命なのだ。

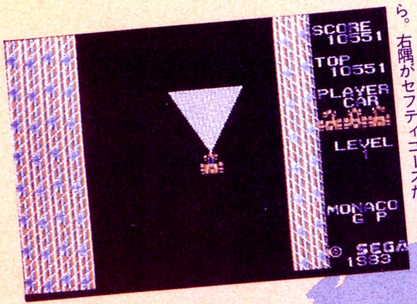
スタート前に、セガのクルーからチェックリスト（このページ左下の写真）と、次のような注意メモを渡された。

［注・チェック・サインはコンピュータモニターの画面上部で、その直前に表示されるので利用すること。

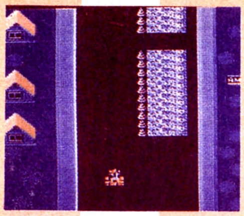
トンネルに入ると、自動的にヘッドライトがつく。

さらに、ジャンピング機能装備のこのマシンは、並走車や他の障害物をかんたんにかわすことができる。健闘を祈る］

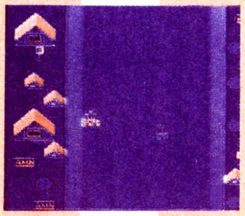
なに!? マシンがジャンプするって？ ジェームズ・ボンドを地でいくことになったボクは、勇躍、コックピットに収まった。



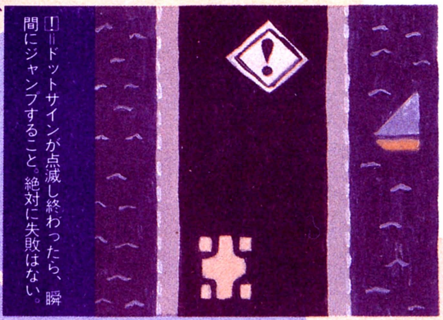
トンネル内はごらんの通りまっくら。右隅がセフティコースだ。



工事は必ず右側でやっている。サインがでたら左側を進もう。



水ごうでは思うようにコントロールできないしジャンプもできない。

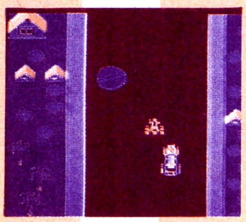


!=ドットサインが点滅し終わったら、瞬間にジャンプすること。絶対に失敗はない。

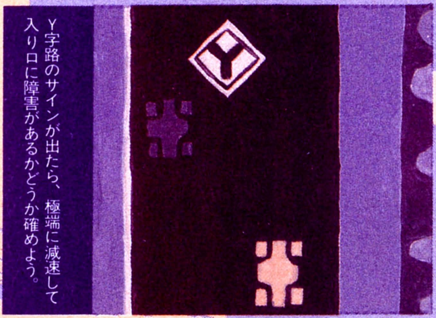
セガのマシンも一連のオートマチックだ。燃料計の装備のないところをみると、半永久的にガス欠にはならないらしい。これぞまさに走ることだけを徹底的に追求した、驚異のマシンといえる。さらに、速度メーターも見あたらない。無気味な雰囲気の漂うコックピットだ！

スタートして一秒もたたないうちに風景はビュンビュンとんでいる。加速は他社と比較をしても群を抜いている。トップスピードがどのくらいでているのか想像もつかない速さ。さすがモナコGP…。

これだけ加速していると幅よせのテクニックも使えない。触れただけでクラッシュして炎上してしまうにちがいない。数センチのズレも許されない超ハイテクニックが要求されるのだ。



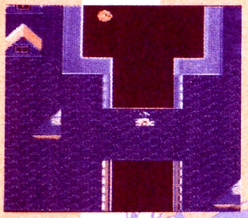
猛スピードで急追する救急車にはすぐに道をあけてあげよう。



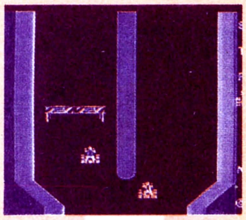
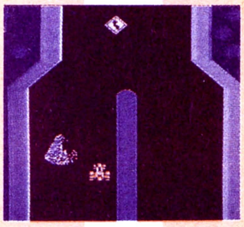
Y字路のサインが出たら、極端に減速して入り口に障害があるかどうか確めよう。

モニターに表示されるコンピュータの指示に従って激走している。

ここでジャンピング機能とやらを試してみることにした。これが絶妙のタイミングでピタリときまるのだ。ただし、トンネルと水ごうの中ではその機能はストップする。また、ジャンプすると楽だとばかり多用すると、着地する地点に並走車が待っていたりする。モナコGPを甘くみてはだめだ。



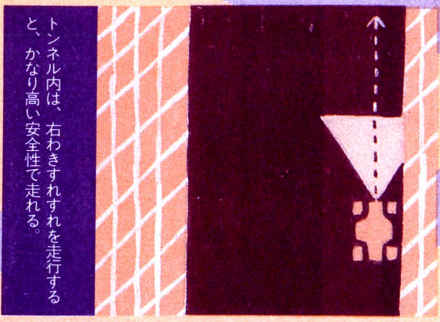
道の切れてるところはジャンプでかわす。タイミングがむずかしい。

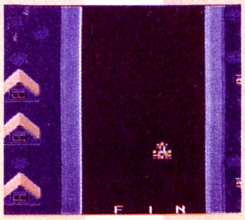
Y字路の入り口と出口にはこんなに障害があるので、入り口から出口までぜひとも減速してほしい。

ほとんど4次元の世界 ナント ゴールがない!!

かなり前方で事故が発生したらしい。救急車が猛スピードで後方からボクのマシンを追いぬいていった。えっ？ そんなバカな！ となるとあの救急車は、少なくみつもっても500km／hは出ているはずだ。あの救急車に乗れば、優勝はまちがいない、と夢のようなことを考えながら、ハンドルだけはしっかり握りしめて疾走だ。



トンネル内は、右わきすれすれを走行すると、かなり高い安全性で走れる。



″FIN″は一応のゴールで、この後、難度アップでレースは続く。

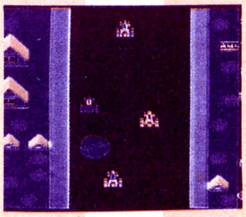
″FIN″の表示を通過してもチェッカーフラグを振る人の姿はどこにも見えない。

ゴールはどこなんだ？ ㊙用紙を見ても、コースを何周するのか耐久レースなら何時間なのか、どこにも書いていない。

となると、ここモナコで、ボクは無限に走り続けなければいけないのだろうか、なんだか目まいがしてくる、耳なりもしてきた……ああ、ボクは風になって無限の時を漂うのだろうか……。

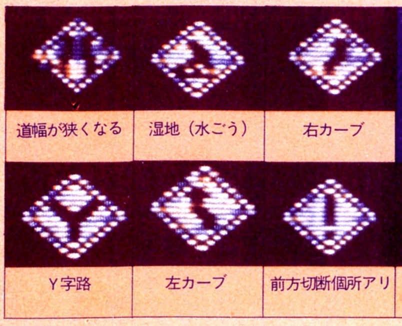
成田空港は遠くなり、BEEP編集部はさらに遠ざかる……。

しかし、このレポートを灰にしてなるものか！



ちなみにLEVEL 3は並走車が多い。だけどコースの基本は同じだ。

道路標識からは目を離すな



テレホビーNewゲーム

Zippy Race

テレホビーゲーム界も、毎月ニューゲームが続々登場。BEEP編集部でも、「ページがないよ〜」の絶叫あり。カラーページでなくてゴメンナサイ。

ファミリーコンピュータ(アイレム)

文●コマ グングン

バイク乗りなら一度はアメリカ大陸横断!

ロスからニューヨークまで5000キロ以上を、バイクを駆って走破するというなんともスケールのでかいゲームだ。

ゲームはロスから、ラスベガス、ヒューストン、セント・ルイス、シカゴ、ニューヨークと6都市を回るわけだが、それぞれの都市に入るとチェックポイントがあり、順位によってガソリンを補給してくれる。まあ、最初は50位ぐらいだけど、シカゴに着くまでには、ベストテンに入っていたいね。

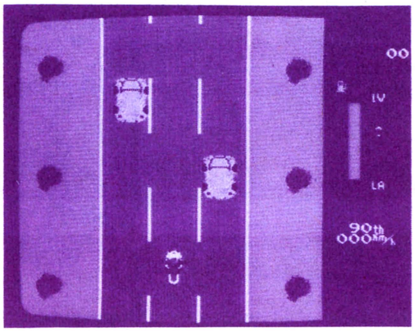
アメリカを横断するには、チェックポイントのガソリンだけじゃ、とても足りない。そこで道に落ちている(?)ガソリンを拾わなくちゃならないんだ。ガソリンの落ちている場所は、パターンがあって、オンロードなら道の分岐点の入り口のどちらか、オフロードなら、森か岩の後ろに落ちている場合が多い。

おっと、オンロードとオフロードの説明をしてなかった。ロスからラスベガスまで、ヒューストンからセント・ルイスまで、それにシカゴからニューヨークまでは、ちゃんとした舗装道路、それ以外の道は、オフロードになっているんだ。

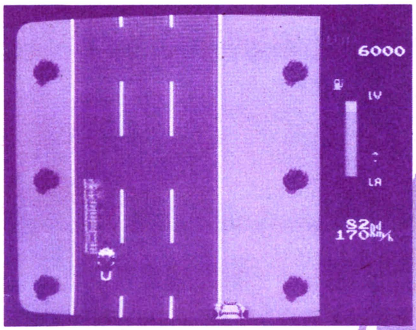
オンロードではグネグネしたカーブや、ハンドルを取られてしまう水たまりがクセ者、オフロードでは、川や岩、森などがクセ者だ。

しかし、なんといっても一番の邪魔者は相手の車。やたら蛇行運転しながら、こちらの進路を邪魔するのだ。まっ、こんなやつらはスリップストリーム(車の後ろにピッタリついて、いっきに横から追い抜く)で軽くぶち抜いてしまおう。相手の車のドライバーは、蛇行運転はするが、こちらが横につくと、事故が怖いと見えて(?)幅よせはしてこない。

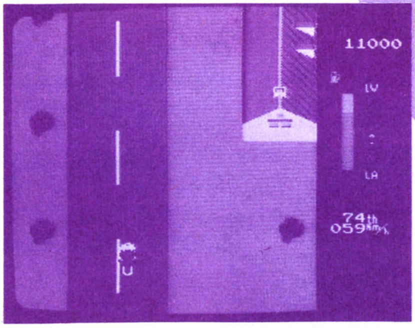
アメリカの道路は日本と違って、道のなかにウィリーゾーンがあったり、川をジャンプするポイントがあったりするのだ。これも場所は変わらないボーナスポイントだからおぼえておこう。



スタート直後、最初は90位からスタートするのだ。



やったー、ウィリーゾーンだ。ここを通るとボーナス得点。



2車線の田舎道。右に見えるのは誰のうちだろう?

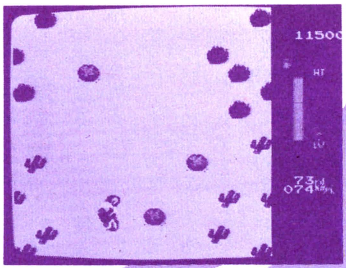
自由の女神が笑顔で迎えてくれるぜ!

無事、チェックポイントに着くと、飛行機が飛んできて祝福してくれる。最終目的地ニューヨークに着くと、自由の女神が笑顔で迎えてくれるのだ。

最初は250ccでスタートするのだが、ニューヨークに着くたびに、再びロスに空輸してくれて、排気量の大きいワンクラス上のバイクで再スタートだ。排気量は500、750、1000、1200とアップし、それぞれ最高速(バイクの色も)が変わってくるのだ。スピードが上がってくると、速いかわりにブレーキングテクニックが必要になってくるぞ。

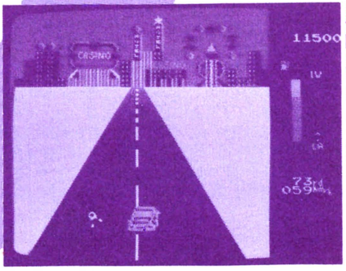
なお、アイレムのソフトには、チェック用のランプが、カートリッジに付いていて、ちゃんと差し込むとランプが点灯してくれるようになっている。

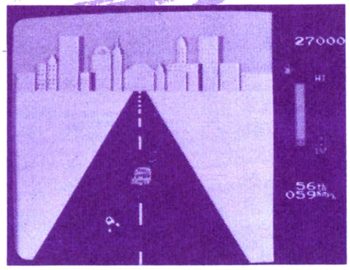
エキサイトバイクとは、一風変わっていて、オレのバイク心を満足させてくれるゲームだぜ。



一瞬フロントラインかと思ってしまう砂漠であった。

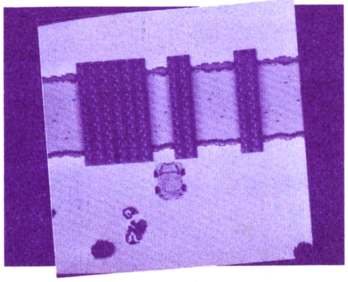
第1のチェックポイント、ラスベガスは目の前だ。ネオンがキレイ。



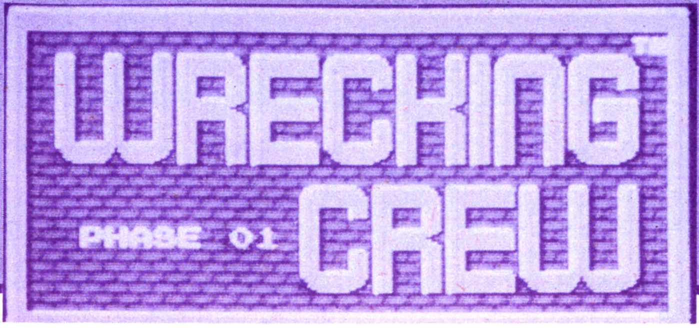


第2チェックポイント、ヒューストン。対向車に気をつけて走ろう。

砂漠のなかの丸太橋。前方を走る車は悪質な幅よせをしてくるぞ。



※実際の製品では一部変更される部分があります。



すべての壁とハシゴをたたきわり、前人未踏の100面クリアをめざせ！

ファミリー・コンピュータ（任天堂）

文●ナンバー265

マリオを操り、すべての壁とハシゴを壊せ！

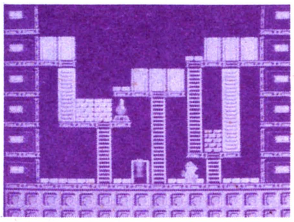
任天堂から「スパルタンX」に続いて出たのが、新作「レッキングクルー」。意味は「ビルの解体屋」だ。

プレイヤーは、おなじみのマリオを動かし、決められた壁とはしごをすべてたたき壊せば1面クリアだ。ところが、ビルに住んでいるモンスターが邪魔しにくる。

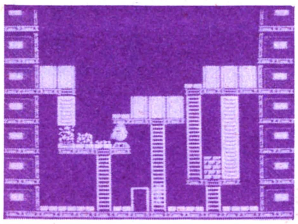
このモンスターがとてもユニークなんだ。スパナゴン1、スパナゴン2、ナスビ仮面と3種類いて、もう1人、意地悪おじさんのフラッキーがいる。このフラッキーがほんとうに意地悪なんだ。マリオがはしごを登ろうとすると、裏からそれを壊してしまうんだ。このために、そのステージが消せなくなることがあるわけだ。モンスターをやりすごしても、ファイアボールは飛んでくるし、なかなかむずかしい。ステージは、なんと100面まであり、自分のやりたいステージから始められるんだ。

また、ボーナスステージもある。ずらりと並んだ壁の中に、コインが1枚かくされているんだ。フラッキーよりも、先にコインを見つければ、ボーナスポイントが加算される。1回目で見つければ、1万点のスーパーボーナスだ。

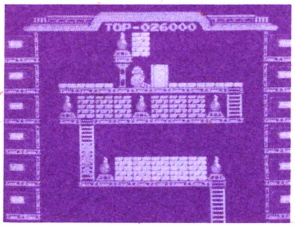
また、デザインモードもあり、いろいろな壁やキャラクターをセットして、自分だけのオリジナルステージを作ることもできるんだ。



→モンスターをドアの中に入れたら、あとは素早くこわしちゃおう。



←ダイナマイトでの壁壊しは、最後に使うと気持ちいいぞ！



→柱を壊したら、素早く左右に動かないと、壁につぶされちゃう。

基本テクを組み合わせ必勝法を作り出せ！

全体的な説明はこれぐらいにして、必勝法について少しふれておこう。必勝法といっても、このゲームのような思考型ゲームの場合、いくつかの基本的テクニックを組み合わせると、うまくクリアできる。基本テクを紹介してみよう。

第1に、壁キャラクターには、1回たたいて壊れるもの、2回たたいて壊れるもの、3回たたいて壊れるものがある。ハシゴのついている壁は、一番下をたたけば、1回で壊れる。これらを、ダイナマイトを使って、1度に壊すと高得点になる。

方法は、2回で壊れる壁は1回たたいておき、3回のものは2回たたいておく。そしてダイナマイトをたたけば、いっぺんに壁が壊れるというわけだ。

第2に、モンスターにはさまれたとき、ダイナマイトをたたいて下まで逃げてしまう、ダイナマイト脱出がある。うまく使えば、なかなか効果的だ。

第3に、ドアのなかにモンスターを閉じこめてしまう方法がある。逆に、ダイナマイトをたたいて、ドアを開けることもできる。

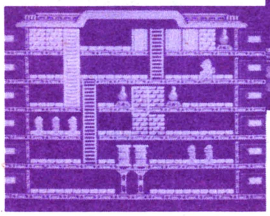
第4に、モンスターやフラッキーの上にドラム缶を落とし、生け捕りにすることもできるんだ。

そのほか、ドラム缶の上を逃げたり、フラッキーの前の壁をたたいて遠ざけることもできる。

また、ドラム缶をかぶったり、はさまれたり、上に落ちると、脱出不可能になるので注意しよう。このときは最初からやり直すこと。

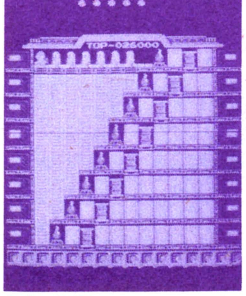
では、100面めざしチャレンジ！ GOOD LUCK。

↑ボーナスステージは運だけど、確率が高いこわし方を考えよう。

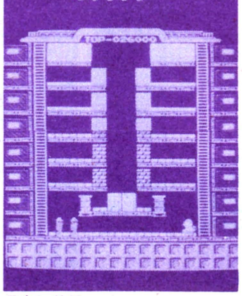


↓オリジナルステージは、クリアできるものを作ってね！

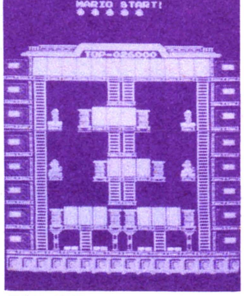
キミはこの面をクリアできるか



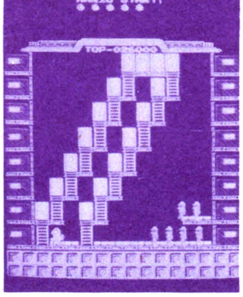
ラウンド100



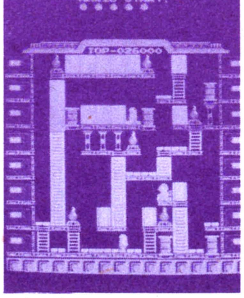
ラウンド40



ラウンド30



ラウンド20



ラウンド10

彼女と遊べば、ついつい第1次接近遭遇なんてことがあるかも

スーパーカセットビジョン(エポック)

文●パニック

占いとゲームがドッキングした

ボクの名前はBEEPクン。クラスで一番成績がよくて、クラス委員までやっている人気者の夕子チャンを今度の日曜日にボクの家に招待することになった。だけど、正直なところ内心ドキドキ、目の前グラグラ、はたしてうまくいくのかな……。

でも、ボクには「ミルキープリンセス」という強い味方があるんだ。このソフトのメインエベントは占いコーナー。気に入った女のコとの相性がわかってしまう。おまけにゲームもできるとあって、モニターを見ているうちに、第1次接近遭遇なんてことも……。

彼女はゲームに夢中だけれど……

待ちに待った日曜日。さっそく、ボクは占いで夕子チャンの様子をうかがうことにした。

「これ、セイカクウラナイ、アイショウウラナイ、バイオリズムとあるんだけど、セイカクウラナイいっちゃう?! それともアイショウウラナイにする?!」

頭のてっぺんからつま先まで気を使って、ボクは完璧なYESマンになりきってしまった。

「まずは、セレクトキーを押して、セイカクウラナイだったよね? じゃあ、No.1を押してと。夕子チャンは女のコだから、オンナノコを押してENキー。これでセッティングOK! それじゃ、生年月日はいつなの?」

「え〜〜と、7月26日。西暦? 1971年かな……」

手順をまちがえないように。つまり、1971EN7EN26ENとして、くぎりにENキーを押し忘れないことだ。

「ねえ、BEEPクン。バイオリズムってどうやればいいの?」

「要領はセイカクウラナイと同じで、モニターに表示された質問に答えて……そう、そう、ENキーを押しながら……うん、そう」

ガーン。夕子チャン、なんでアイショウウラナイをとばしてバイオリズムなんかやるんだよ。イヤな予感がしたので、さっそく、ゲームをやろうともちかけた。

「内容はゴクゴクかんたんで、ヒラヒラと上から落ちてくる花びらを40枚ひろえばいいだけ。4枚ひろうと下の花壇に1本花が咲く、これを10本咲かせて、ワンステージクリアだから、40枚の花びらってわけだ。ボクはハニー、夕子チャンはミルキーになって……そう、じゃスタートボタン押すよ」

「ワーッ、カワイイ、ねえ、わたしどっちなの?」

「女の子のほうだよ。上下左右に動くから……コラ、ダメだ星座マークに触れちゃ、風船が小さくなって地面に落ちたらゲームオーバーだ」

「キャー、落ちる、落ちる……」

ここで、ハニーになったキミは、ミルキーの体に触れてあげれば彼女の風船はもとどおり。グッと男らしくふるまってみよう。

「花びらが地面に落ちちゃったけど、これ、どうするの?」

「一定時間内に拾わないとゲームオーバーになるから早く集めて!」

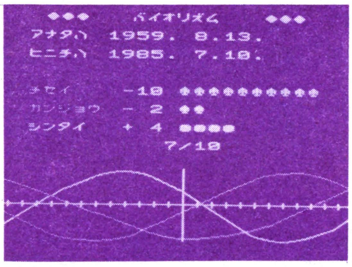
「あら? 流れ星じゃない。凝ってるのね、このゲーム」

「じっと見てないで、流れ星にアタック、アタック。そう、そうだ。これで一定時間内は、星座マークに触れてもこわくない」

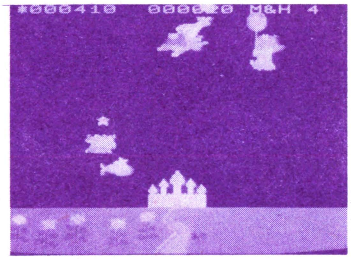
てなわけで、結局アイショウウラナイやろう、ときりだせなかったのは残念だったけど、夕子チャンの誕生日がわかって、これは大収穫。プレゼントは何にしようかと考えながら、コントロールレバーを握る手に力も入らず夢ごこち。この日以来、ふと気づくと、遠くを見て微笑むことが多くなったのであります、ハイ。

この結果はボクのだけど、キミの結果はどうだったかな?

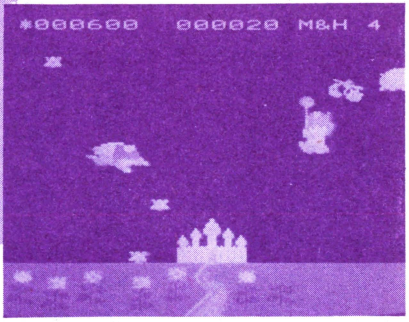
相性度が100になったカップルがいたら、ぜひ知らせてね!



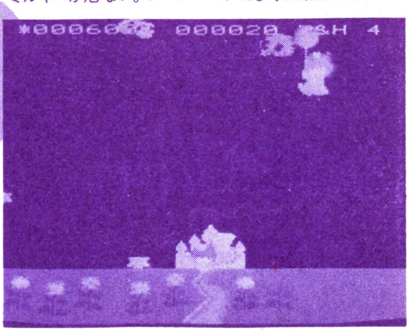
横軸とグラフが交差している日が危険日だから、注意すること。



「枯れ木に花を……」じゃないけど、早く10本咲かせよう。



ミルキーが危ない。スーパーマンのように助けに行くぞ!


花びらが落ちたら、地面をはうように素早く拾いに行こう。

使い比べ市販ファミコンジョイスティック

JOY STICK

ファミコンの、あの✚ボタンの操作しづらさに泣いている読者もいると思うけど、ついにというべきか、やっとというべきか、市販ジョイスティックが売り出され始めた。価格、操作性、対応機種などを使い比べてみた。

アスキースティック ●アスキー

ゲームセンターのジョイスティックをそのまま利用した本格派

まずデザインだが、やや角度のついた前面操作盤、手にしっくりなじむレバーボール、トリガーボタンの大きさも適当で、非常にシンプルで美しい。

前面操作盤に手を置いても、角が手に当たって痛くなるということもないし、レバーの長さも適当。トリガーボタンの反応もなかなかいいんだ。これは、コントロール部分、スイッチひとつにいたるまで、ゲームセンターにおいてあるマシンを使用しているからなんだ。

接続は、ファミコン本体前面のキーボード用のジャックに差し込むだけでいい。本体のジャックは一つしかないが、ジョイスティックには2人用のジャックも付いているので、2人用ゲームも遊べるぞ。

しかし、このジョイスティックでは遊べないゲームがある。ハドソンのロードランナー、チャンピオンシップ・ロードランナー、ナッツ&ミルク、バンゲリングベイ、コナミのけっきょく南極大冒険、ハイパーオリンピック、イー・アル・カンフーなどのゲームが動かないのだ。ただし、ハドソンのスターフォースは動いた。

すべてのソフトについてテストしたわけではないので、はっきりしたことは言えないが、ほかのソフトは動くようだ。

ソフト別のやりやすさを比べてみると、エレベーターアクションのような4方向シューティングゲームも、スターフォースのような8方向シューティングゲームも操作しやすい。

性能的には、4つのジョイスティックのなかでは最高だが、値段が8800円と高い。

キミのゲームのハイスコアを書き換えるのは確実だぞ。

連絡先は、㈱アスキー（☎03・486・7111）

ジャンボジョイスティック ●シグマ電子

重量感があるので安定しているが、ちょっと手に痛い

デザインの長方形はあまり気にならないが、実際に使ってみると、ジョイスティックの角が手に当たってイタイのだ。しかも、厚みがかなりあるので、手にかかる力は大きい。そのため、長時間遊んでいると、手にジョイスティックのあとが残ってしまう。

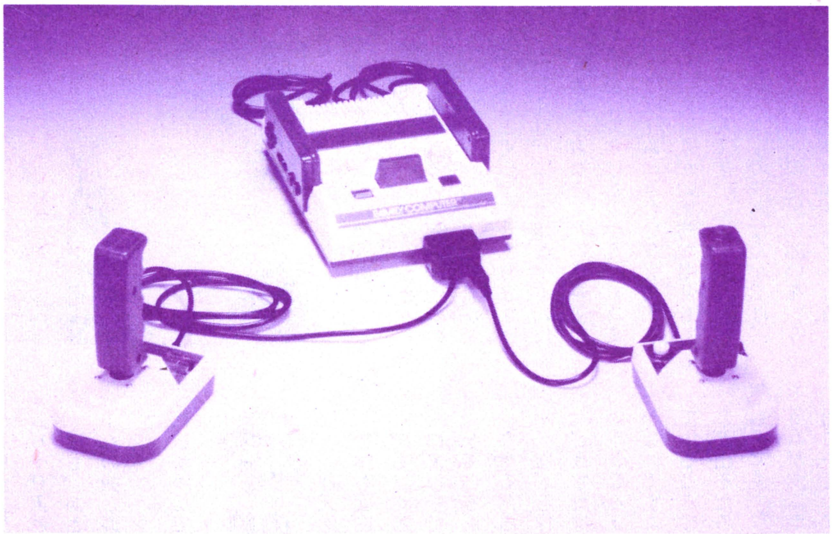
レバーとボタンは、アスキースティックよりひと回り大きく、とくにボタンは連射しやすくなっている。レバーが少し長くなっているが、これは個人の好みによって変わるから、実際に試してみるのがいいだろう。

やはり、このジョイスティックもアスキースティックと同じく、ハドソンほかのゲームには対応していない。しかし、7月中に全機種対応のジョイスティックを出す予定もあるそうだ。

ただし、問題が一つある。2人用として使えないのだ。他の2つは、いずれも2人用として使えるが、これだけないのは困ったものだ。
ソフト別のやりやすさを見ると、アスキーのものとほぼ同じだが、ナムコのディグダグのような4方向ゲームには、8方向ジョイスティックは操作しずらかった。
ちなみに、値段はアスキーのものより少し安くなっていて、7700円。
連絡先は、シグマ電子（☎07 948・4・0476）

ファミリーキング●スピタル産業
トリガータイプのジョイスティック 2台合わせても安いぞ！

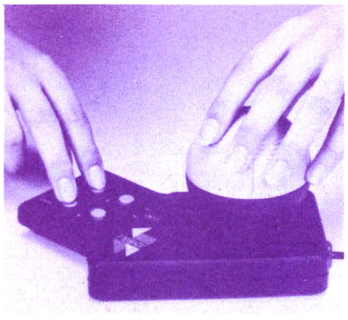
アタリタイプのジョイスティックだが、このタイプはボタンが連続で押しにくいため、シューティングゲームには向いていないようだ。
レバー上部のボタンは、親指でも人差し指でも押せる可変タイプだ。もう一つボタンに関していえば、A・Bボタンがスイッチ切り替えできるようになっている。
レバーを握って動かすために、やや動きすぎになってしまう所が気になるが、フロントラインのようなゲームは、自分の動いている方向と、弾の出る方向が同じなので、操作しやすい。4方向操作に関しては、前の2つより動かしやすいので、ディグダグなどは一番やりやすかった。
しかし、スポーツゲーム、とくにベースボールは、任天堂のコントローラーのほうが操作しやすかった。とくに、投球のとき、変化球を投げるのに、ほかの1人に見えてしまったり、動かしにくかったりというところがない。テニスのように、自分の位置が重要になるゲームもやりにくい。とくに、敵のロブをスマッシュするために、ネットからバックしようとすると、動きすぎたりしてしまうのだ。



シューティングゲームは、A・B切替えを使っても、連射しにくく向いていない。
やや、不満を残すジョイスティックだが、前の2つに比べて値段がとても安いのだ。1人用だと3980円、2人用なら7600円、前の2つと同じくらいの値段で買えてしまうのだ。
動かないソフトと、接続位置は前の2つと同じだし、お金のない人向きだね。
連絡先は、スピタル産業（☎03・251・2918）

ジョイボール●ハル研究所
ユニークなスタイルのジョイスティック登場

JOY BALLと一風変わった名前のファミコン用ジョイスティックだ。名前の通り、レバーが棒ではなく、球になっているのだ。その球を手首を使って操作するわけだ。
連射ボタンもついていて、ゼビウスの空中攻撃用ザッパーをボタンを押しておくだけで、1秒間に15発、発射できる性能があるのだ。
動かないソフトは、前の3つのジョイスティックと比べると、コナミのハイパーオリンピック、イー・アル・カンフーの2つが動くようになっているので、そのぶん少なくなっている。
価格は、カートリッジよりも安く、前の3つに比べても安い。3900円。7月中旬発売予定だ。また、2人用ジョイスティックも近く発売される予定だ。
連絡先は、㈱ハル研究所（☎03・252・5561）



ファミコン・ゲームミュージックはこうして作られる

『いつまでも心に残るゲーム音楽を作りたいですね』

――任天堂　開発2部　兼岡行男

ファミコンは、ゲームも面白いけれど、音楽もなかなかいいものが多い。いったいどういう人たちが、どんな過程でゲーム音楽を作っているのだろう。任天堂㈱開発2部の兼岡行男さんに聞いてみた。

音入れの現場はまさに修羅場

――まず、どんな風にゲームの音が作られていくのか、その舞台裏などを紹介していただけませんか？

「ボクらの仕事についていえば、音作りというのは、ゲーム全体の制作工程からいうと、どうしても後半になってしまう。もちろん、ストーリーがある程度できた段階で、効果音や曲のリクエストがあるわけです。

その段階から、なんとなく準備はしておくわけですけれど、やはり実際に画面を見ないと、なかなかはっきりしたイメージがわかないんです。それに、音だけ作っておいても画面と音とを合わせて、ピッタリOKということはまずないですから……。それからが、手直し、手直しで、むしろそれが仕事という感じですね。

結局、最終締め切りの1ヵ月ぐらい前からガタガタしだして、実質その1ヵ月が勝負!!　っていう感じになりますね。

曲を作るときは、まずキーボードで弾いてみて、それを楽譜にしてからプログラムに焼き直す、というのがふつうですね。

ウラ話になるけれど、ゲームのストーリーを作った人と意見が衝突することもけっこうありますよ。

たとえば、コミカルなゲームにコミカルな音楽を、という希望がくるわけですけど、かえってコミカルなゲームにきれいなメロディをつけたほうが効果的な場合もあると思うんです。

ディズニーの映画なんかでは、ピーターパンの『星に願いを』みたいに、きれいなメロディの曲が入っているでしょ？　あれもはじめはきっと抵抗があったと思うんです。当時、アニメといえば、ポパイとかスーパーマンとかいった、派手な音楽やコミカルな曲が主流だったわけですから。アニメにもきれいなメロディの音楽を使うというのは、ひとつの冒険だったと思うんです。でも、それがすごく効果的だったと思うし、あれでアニメの音楽というのも見直されたと思うんです。

『ドンキー・コング』とか『ドンキー・コングJr.』のオープニングなども、そんな冒険をしてみたつもりですけど、最初はかなり抵抗がありましたね。それでも、もうムリやり入れちゃった。(笑)

でも、あとであの曲は、他のゲームの曲と違ってなかなかいいですね、といってくれる人もいてうれしかったです。

納得できるまではのガンコ者が多い

――任天堂のゲームは、ゲーム自体も面白いけれど、音楽だけでもノレるし、子供なんか音を口まねしたりして、けっこうウケているんですね。こうしたらウケるだろうな……、なんて考えながら作るものなんですか？

「どうすればウケるだろうな、というところまで考えてる余裕なんかないですよ。効果音なんか作っているときでも、こうしたら良い音が出るだろうな、と作ってみてもイマイチだったり、反対にプログラムが変に走ってしまってそれが面白い音になったり……。とにかくいろいろと作ってみて、自分で納得できるようならば、他の人も納得してくれるだろうということですね。非常に自己中心的ではありますけど。(笑)

まあ、そのかわり自分で納得できるまでは、トコトンやります。ほかの人が「そのくらいでいいんじゃない」といっても、自分が納得できるまでトコトンやらないと気が済まない人間が多いですね。

ウチのゲームが、おもしろいとか、良くできていると言ってもらえるのも、そんな凝り性が多いからだと思うんです」

ライバルはアニメ映画!?

――最後に、これから先、どんな夢があるか、聞かせてもらえませんか？

「テレビゲームのめざすところというのは、ひとつはアニメ映画だと思うんです。でも、アニメ映画と大きくちがうところは、自分が物語の主人公になって、自分で物語を作ってゆけるということだと思うんです。アニメ映画は、決まった物語を見るだけですけどもね。

でも、ストーリーが決まっていないから、その音楽を作るのも、また、たいへんなんです。(笑)

音楽をやっている者の夢としては、まずゲームの音楽の地位をもう少し高めたいですね。そして、アニメ映画のなかから、いくつかの名曲が生まれたみたいに、ゲーム音楽のなかからいつまでも心に残るような音楽が作れたら、というのがボクのひとつの大きな夢ですね」

ゲーム・ミュージック イントロ クイズ

© Nintendo

好評のゲーム・クイズシリーズ第3弾は、ゲーム・ミュージック・クイズ！ キミの耳と、音楽センスに挑戦！ というわけだ。アタマの1音を聴いただけでバッチリ！ というウルトラ級のキミから、ひと通り聴いてもウヌ(?)というキミまで、ともかくドーンといってみよう。

●クイズの楽しみ方

ファミリーベーシックを持っている人は、下のリストを打ち込んでください。キミの知ってる、あのゲームの音楽・効果音が流れてくるはず。ファミリーベーシックを持っていない人は、楽譜を見ながら、笛やピアノで演奏してください。なお、上級コースは効果音編なので、残念ながら楽譜にすることができません。中級コースまでお楽しみください。

●初級コース

Q1

次の曲は、あるゲームのスタート曲です。そのゲーム名を答えてください。

```
1000 PLAY"T2Y2M1V6:T2Y1M1V6:T2M1"
1010 PLAY"O2C4#CD#D:O1G4#GA#A:O1C4#CD#D"
1020 PLAY"ERGR:BRO2DR:ERGR"
1030 PLAY"R#FR6:R#CR6:R#FR6"
1040 PLAY"#G4R6G4:#D4R6D4:#G4R6G4"
1050 PLAY"RO3CRO2G:RGRD:RO2CRO1G"
1060 PLAY"#F5F3:#C5C3:#F5F3"
1070 PLAY"#D5C3:O1#A5G3:#D5C3"
1080 PLAY"R5C3#CD#D:R5#A3BO2C#C:R5G3#GA#A"
1090 PLAY"EF#FG#GA:D#DEF#FG:BO2C#CD#DE"
1100 PLAY"B6RR5O3C3:A6RR5G3:#F6RR5C3"
1110 PLAY"#D5E6R8:#A5B6R8:#D5E6R8"
```

Q2

次の曲は、あるゲームの1面目のBGMです。そのゲーム名は何でしょう。

```
1000 PLAY"::T5M1"
1010 PLAY"::O1C1RRERGAG"
1020 PLAY"::O1C1RRERGAG"
1030 PLAY"::O1C1RRERGAG"
1040 PLAY"::O1C1RRERGAG"
```

Q3

次のファンファーレは、どんなゲーム中のファンファーレでしょう？

Q3—Ⓐ

```
1000 PLAY"T2Y0M0V15O2:T2Y0M0V15O2:T2M0O1
1010 PLAY"#F2R0:#C2R0:#D3
1020 PLAY"#F2R0:#C2R0:#D2R0
1030 PLAY"#F2R0:#C2R0:#D3
1040 PLAY"#G6F5#A3:F6#D5C3:#C8
1050 PLAY"#G6:F6#:C5C2R0
1060 PLAY"F4F0R0:#D4#D0R0:C4C0R0
1070 PLAY"#F2R0:#D2R0:C2R0
1080 PLAY"#G2R0:F2R0:#F2R0
1090 PLAY"#A2R0:#G2R0:#F2R0
1100 PLAY"B2R0:#A2R0:#F2R0
1110 PLAY"O3C8:#E8:F8
```

Q3—Ⓑ

```
1000 PLAY"Y2M0V12:Y1M0V10:M0
1010 PLAY"T6O2C0RT5CT1RT5CT1R
1020 PLAY"T6C1
1030 PLAY"T1E8R0C6R0:T1O2C8R0O1G6
1040 PLAY"T6E0R:T6O2C0
1050 PLAY"T5ET1RT5ET1R:T5CT1RT5CT1
1060 PLAY"T6E1:T6C1
1070 PLAY"T1G8R0:T1E8:T1O1C8
1080 PLAY"E6R0:O1C6:O0G6
1090 PLAY"T6G0R:T6O2E0:T6O1C0
1100 PLAY"T5GT1R:T5ET1:T5CT1
1110 PLAY"T5GT1R:T5ET1:T5CT1
1120 PLAY"T6G1:T6E1:T6C1
1130 PLAY"T6O3C6:T6E6:T6G6
```

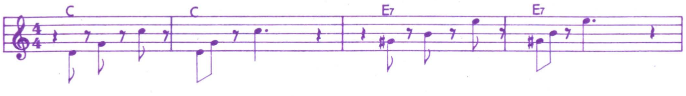
Q3—Ⓒ

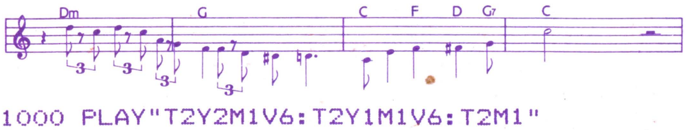
```
1000 PLAY"Y2M0V12O2:Y1M0V8O1:M0O1
1010 PLAY"T5C1T1R0:T5G1:T5C1
1020 PLAY"T5C0T1RT5CT1R:G0T1RT5G:C0T1RT5C
1030 PLAY"C8R1O1G6R0:T1G8R1E6:T1C8R1C6
1040 PLAY"T5O2E1T1R0:T5O2C1:T5E1
1050 PLAY"T5E0T1RT5ET1R:C0T1RT5C:E0T1RT5E
1060 PLAY"E8R1C6R0:T1C8R1O1G6:T1E8R1E6
1070 PLAY"T5G1T1R0:T5E1:T5G1
1080 PLAY"T5G0T1RT5GT1R:E0T1RT5E:G0T1RT5G
1090 PLAY"G8R1E6R0O3:T1E8R1C6:T1G8R1G6O2
1100 PLAY"T5C1T1R0:T5G1:T5C1
1110 PLAY"T5C0T1RT5CT1R:G0T1RT5G:C0T1RT5C
1120 PLAY"T3C6:T3G6:T3C6
```

●中級コース

Q4

次の曲は、あるゲームのタイトル音楽の一部です。ゲーム名を答えてください。

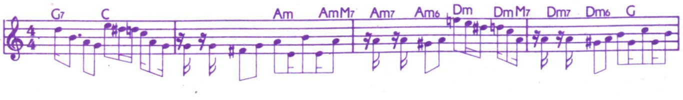





```
1000 PLAY"T2Y2M1V6:T2Y1M1V6:T2M1"
1010 PLAY"R5O2E3R:R5O2C3R:O1C5G"
1020 PLAY"GRO3CR:ERGR:CG"
```

Q5

次の曲は、あるゲームのとちゅうで流れる音楽です。ゲーム名とどんなとき流れるかを答えてください。



```
1000 PLAY"T3Y2M0V15:T3Y1M0V12:T3M1"
1010 PLAY"O3D1O2B4:O2B1G4:O2G1D4"
1020 PLAY"A3G:F3D:C3O1B"
```

●上級コース

Q6 次の効果音は、あるキャラクターがやられたときに流れる音です。そのキャラクターとはだれでしょう？

```
1000 A=254
1010 FOR I=1 TO 6
1020 POKE &H4015,15
1030 POKE &H4000,132,138,A,8
1040 A=A-A/4
1050 PAUSE 2
1060 NEXT
1070 POKE &H4000,144
1080 PAUSE 60
1090 A=58
1100 FOR J=0 TO 16
1110 POKE &H4017,64
1120 READ B
1130 POKE &H4000,B+144,139,(A-A/64*64)*4,A/64
1140 PAUSE 2
1150 POKE &H4001,138
1160 PAUSE 2
1170 A=A+A/16
1180 NEXT
1190 DATA 12,12,12,12,12,12,12,12,10,8,6,5,4,3,2,1,0
```

Q7 次の効果音は、どんなゲームの、どんなときに流れる音でしょう？

```
1000 POKE &H4015,15
1010 POKE &H4008,20,0,75,8
1020 PAUSE 2
1030 POKE &H400A,71
1040 PAUSE 8
1050 POKE &H4008,8,0,75,8
1060 PAUSE 6
1070 POKE &H4008,16,0,75,8
```

Q8 次の音は、どんなゲームの、どんなときに流れる音でしょう？

```
1000 N=8
1010 FOR J=1 TO 2
1020 FOR I=1 TO N
1030 POKE &H4015,15
1040 POKE &H4000,127,127,47,8
1050 PAUSE 1
1060 POKE &H4000,144
1070 PAUSE 1
1080 NEXT
1090 PAUSE 20
1100 N=30
1110 NEXT
```

Q9 次の音は何かあててください。

```
1000 FOR J=0 TO 4
1010 POKE &H4015,15
1020 N=RND(80)+144
1030 POKE &H4000,65,0,N,136
1040 RESTORE
1050 FOR I=0 TO 7
1060 READ A,B
1070 M=RND(2)
1080 IF M=0 THEN 1110
1090 SWAP A,B
1100 POKE &H4001,A+128
1110 PAUSE 1
1120 NEXT
1130 NEXT
1140 DATA 5,3,4,3,5,12,13,11,14,12,14,12,15,13,15,13
```

Q10 次の音は何かあててください。

```
1000 FOR I=0 TO 2
1010 POKE &H4015,15
1020 POKE &H4000,159,150,117,4
1030 PAUSE 1
1040 POKE &H4001,148
1050 PAUSE 20
1060 POKE &H4000,131,145,142,8
1070 PAUSE 100:NEXT
```

解答編

Q1 アイスクライマー
Q2 ドンキー・コング
Q3 Ⓐ F1レース Ⓑ ベースボール Ⓒ ピンボール
Q4 エキサイトバイク
Q5 サッカー
Q6 マリオ
Q7 『テニス』フォールトしたときの音
Q8 『サッカー』ゲーム終了の笛
Q9 マリオの歩く音
Q10 『デビルワールド』タマゴンの食べる音

Championship Lode Runner

ファミコンストラクションの鬼才・家族電算機による脳殺ゲームへの招待

ファミリーコンピュータ(ハドソン)

●文／家族電算機

前号で予告したあの「チャンピオンシップ・ロードランナー」の詳細をお伝えしよう。といっても、説明するまでもなく根性のみの面が多いのは御想像のとおり。ページ数の関係もあって、なんと大胆にも、これら50面がBEEP編集部に投稿された面だったとしたら、果たして採用されるのはどのゲームか……という仮想パラレルワールド仕立てで迫ってみた。

肩ならし編

2面

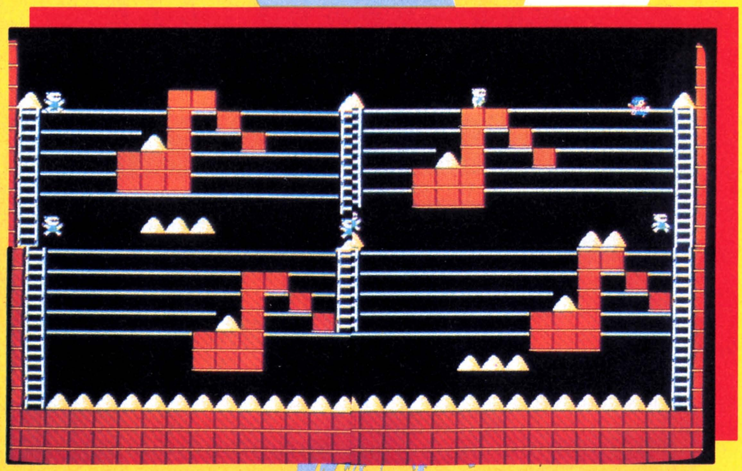
まずは肩ならしとして、だれでもキーワードなしにのぞくことができる（解くこともできる?）下位の面から……。

「ソミレミ」の面としてウワサのこの面は、その音符のデザインに免じて採用しよう。ただし、その音符が全音符でも2分音符でも、はたまたノーマルな4分音符でもないところがミソだ。何調の何拍子なのかわからないが、8分音符にふさわしいテンポとリズムのよさが要求されて、これでけっこう忙しい。

最下段の金塊の数はいい加減にしてほしいところだが、何回かに分けて確実にこなすこと。この面はどこにも穴が掘れないので、番兵の誘導がカギになるが、これは中央部下半分のはしごをうまく利用して彼らをダンゴ状態にさせ、金塊を持たれたらゆさぶりをかける。

天国へのはしごは、中央最上段に出るので、それを計算に入れて走ろう。

5段階評価
- デザイン　5
- トリック　2
- 難易度　3
- トータル　3

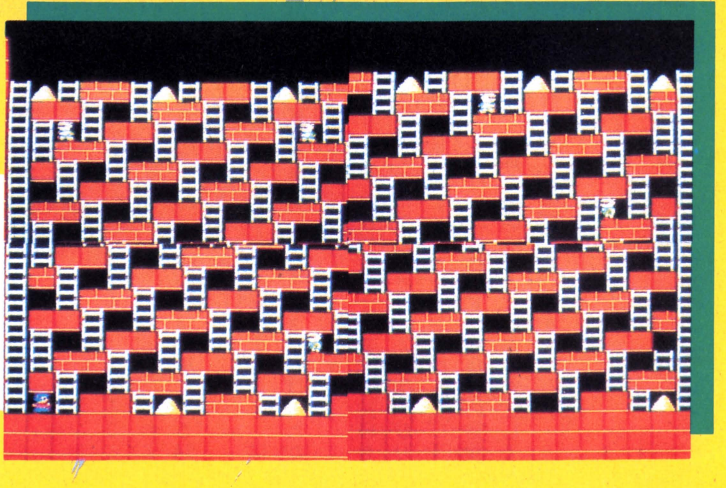


8面

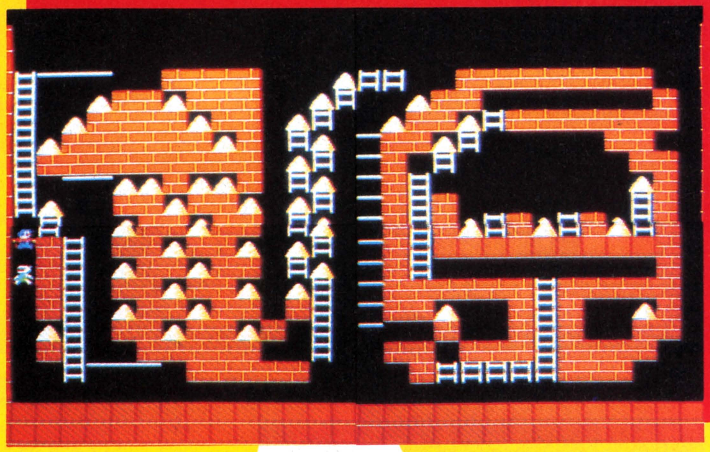
この面はデザイン的には「ソミレミ」の面のような面白味はないが、はしご、レンガ、コンクリートを交互に配してよくまとまっているといえる。この組み合わせが、良くも悪くもこの面の性格を決定してしまっているが、形状とテクニックとの関連が明確に打ち出されているので採用した。

はしごが多いというのは、金塊がやたらに置いてある面よりは好ましいが、たいていはルートの攪乱が目的だから、この面も、ひと目見てビビッてしまってはいけない。ウロウロしているうちに番兵にはさまれてしまうのがオチである。まずルートを見定めて、あまり脇目はふらないこと。階段状になっていることを利用すれば、番兵が近づくのを阻止することが可能だから、ざっと見渡して左上から斜め右下に向かってレンガをうまくくずしつつ進むルートがわかれば上級者だ。

5段階評価
- デザイン　4
- トリック　2
- 難易度　3
- トータル　3



上級テク編

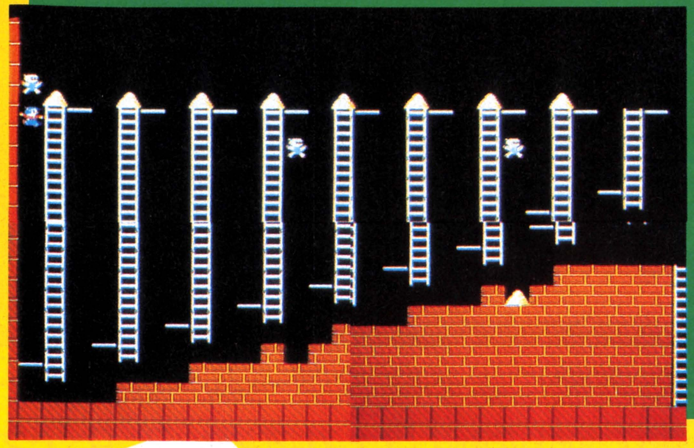


10面

10面がなぜ上級編なのか？　これが単にページ割りの関係であることを見抜けないキミは初心者だ、とだけ言っておく。

しかしこれは、ここまでの9面とは明らかに違って、ようやくテクニックらしいテクニックが出てきているところを評価しよう。もちろん、解法が広告にまで載っている第1面（ちなみにアップル版ではデモ画面であり、幻の第1面は別にある）を除いての話だが、頭ごなし、時間差など、区切りとして選んでみた。

5段階評価
- デザイン　2
- トリック　3
- 難易度　3
- トータル　3



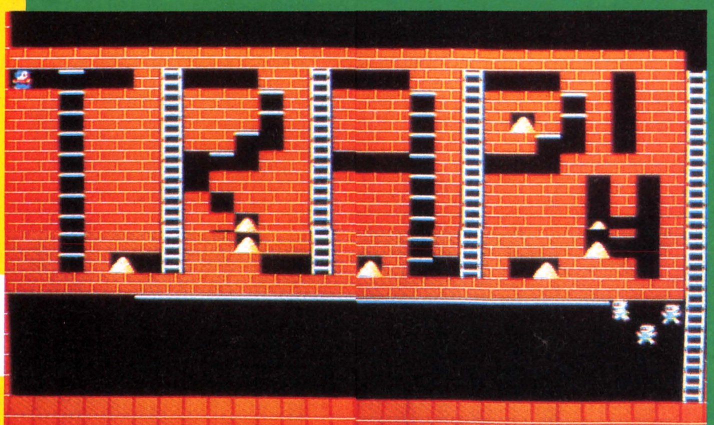
15面

シンプルである。ということは、裏に何かある、と見ていい（もちろん、何もないという、始末におえない面もあるわけだが…。うん、どこかにあったな）。

最上段に並んだ金塊。これは、どうということもなく、番兵に追われながら取ればよいし、始まってすぐにもう1人の番兵が隠し持ってしまう下の金塊も、彼を左下に解放しさえしなければよいので、これもかんたん。

さて、そうすると問題は脱出経路になるが、BEEPERにはおなじみ玉乗りを使う。どこで使うかは宿題である。

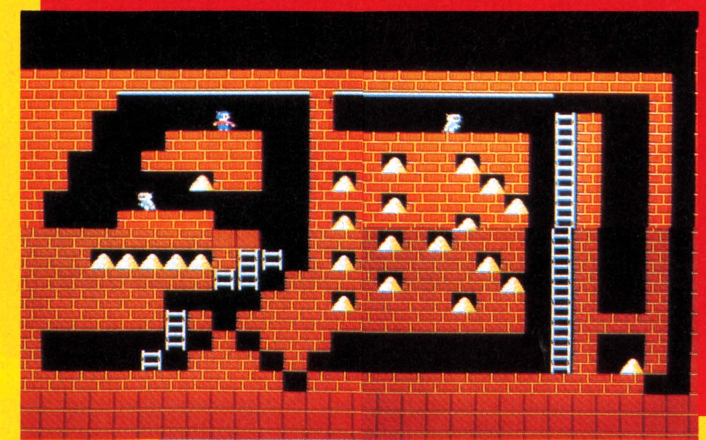
5段階評価
- デザイン　3
- トリック　4
- 難易度　4
- トータル　4



18面

TRAP！である。それにもかかわらずなぜこの面を採用したのかといえば、正直にTRAP！であることを告白しているからだ。これでじつはトラップがひとつもなかったら、何のことわりもなくトラップを使われたときと同じく怒るところだが、期待を裏切られることはないので、キミも安心してトライできるというものだ。気になるのは、金塊を取り終えるとSORRYと出てくるところで、これでは確信犯ではないか！

5段階評価
- デザイン　4
- トリック　2
- 難易度　3
- トータル　3



21面

この面は「素早さ」を要求されることでは、50面中でも1、2を争う。これと互角に渡りあえるのは、後で出てくる34面くらいのものだろうか。

どこで「素早さ」を発揮するか？　は、上級者を自負しているキミならば、わかる前にもう走り出しているはずだ。

ひとつ残念なのは、この最初の試練をクリアすると、あとはとたんにのんびりしてしまうこと。「人生、七転び八転びですよ」とは、姉妹誌の某N編集者の言葉だが、真の上級者はまさに求道者として、そういう面を望んでいるのだ。

5段階評価
- デザイン　2
- トリック　4
- 難易度　3
- トータル　3

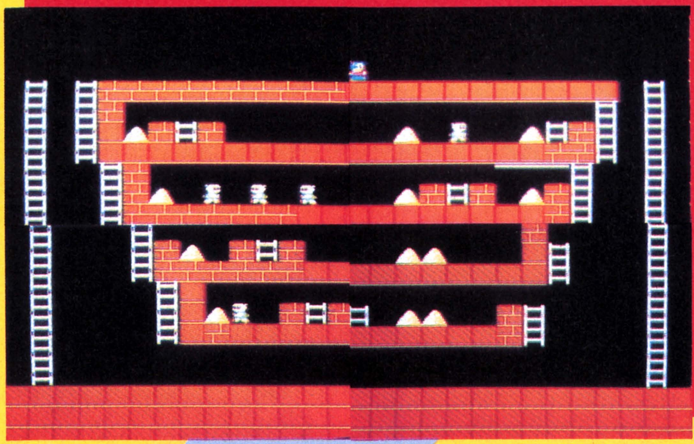
32面

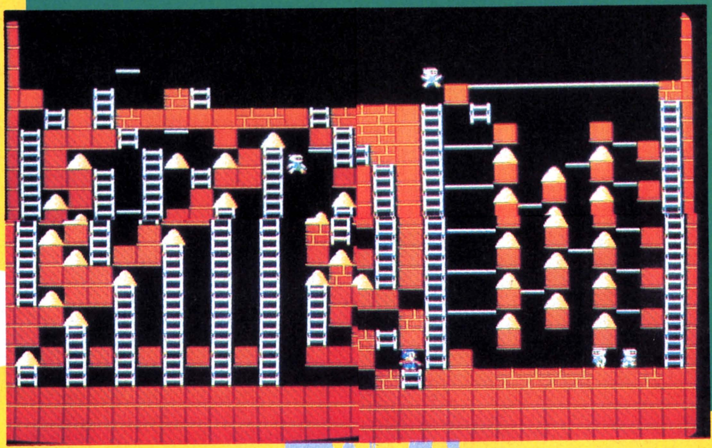
これは、デザイン、トリックともよくまとまっていて結構気に入った面だった。

見ての通り、降りたが最後、上へ逆戻りというわけにはいかないので、いきおい上から順番に取って行かざるをえない。したがって、逆にポイントがしぼりやすいため、じっくり取り組めば解けてしまうというのが欠点か?

「チャンピオンシップ」は、タイミングを合わせるために通常のファミコン用ロードランナーよりレンガの回復が遅いが、このタイミングを見てはしごを上下し、番兵を誘導すれば、道は開けるはずだ。

5段階評価
- デザイン 4
- トリック 4
- 難易度 4
- トータル 4



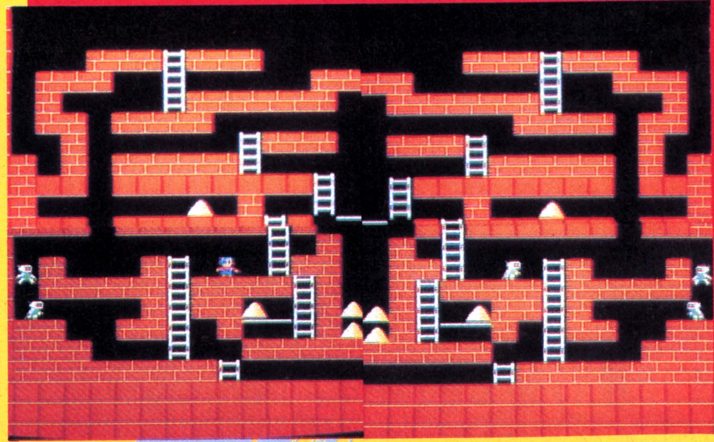


34面

21面と並ぶ「高速型」面の典型。ふたつの面の差は、21面が単発的なテクニックだったのに対し、こちらは繰り返し「素早さ」が必要な点だ。時間差掘りではないから、あまり考えなくてもよいが、似たようなアプローチで何回もアタックするうちに無常感がキミを襲うことだろう。

手順としては、左上から攻めるのがよさそうだ。そこで、始まってすぐに番兵を左下に閉じ込め、仕事が済んだら、今度は左上に引っ越してもらい、左下を回収。最後に右側の金塊を取って中央部へ戻ったら、左手親指を冷やして終了。

5段階評価
- デザイン 3
- トリック 3
- 難易度 4
- トータル 3

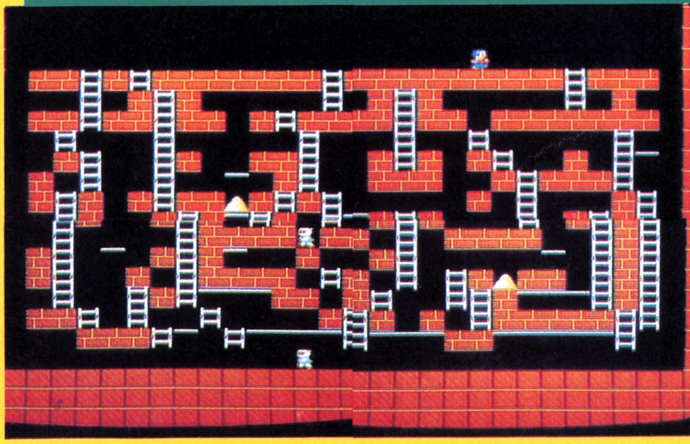


43面

今回の50面のなかでとくに抜きん出たトリックがあったとすれば、それはこの43面だろう。まあ、多少の偏見はあるが、この手のトリックに今まで出会わなかったことは確かだ。

一見、単なる頭ごなしを使う面に見えてしまう。実際、埋まった番兵も思ったとおりに復活してくるし、ソレッとばかりにダッシュすると……これが間に合わない。慣れた人ほど、このトリックにひっかかりそうな、玄人受けする面と言えるだろう。これにも落とし穴はあるが、ま、自分は落ちないから……。

5段階評価
- デザイン 4
- トリック 5
- 難易度 5
- トータル 5



44面

一見雑多なデザイン。不気味に止まったままの番兵。金塊も2個だけという、なんともアンバランスな面だが、そうした表面的なことにとらわれてはいけない。

デザインが雑多なのはルートを隠すためであり、番兵はタイミングコントロール(単なるオマケという説もあるが)、金塊をたくさん置けないのは、それだけルートが限られていることを示している。

つまりは、すべての証拠があるトリックに向けられているのだが、それを単なる時間差掘りに終わらせず、ルートの意外性を打ち出したところが新しいといえる。

5段階評価
- デザイン 4
- トリック 4
- 難易度 4
- トータル 4

時代の扉がきしみ始めた

●企画制作

御厨さと美

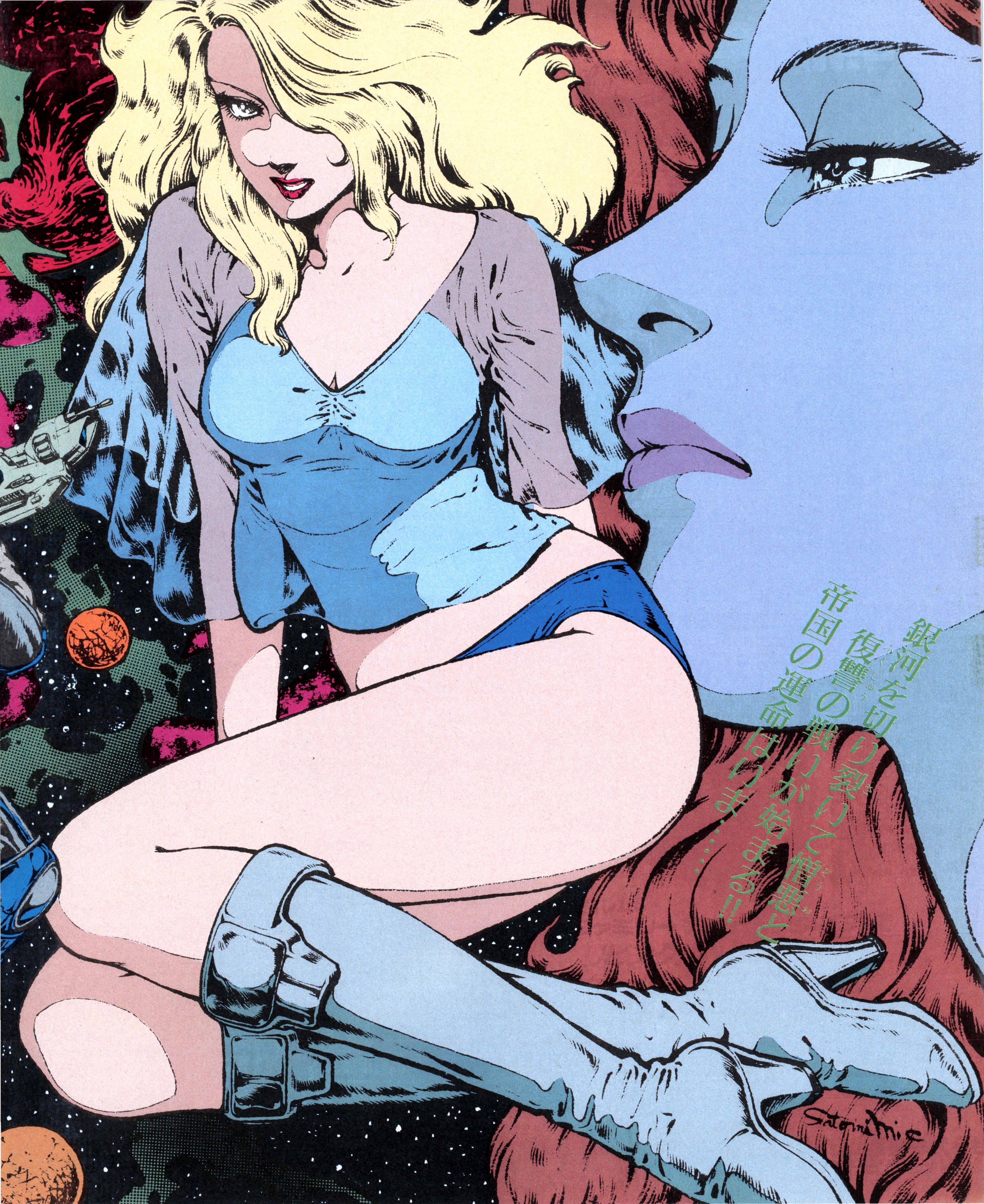
MICMAC production

怪僧サブルーチンとエンタープライズ
キャプテン・アナクロとソラリス

●イラストレーション／もとのりゆき／村田健司／明石 のぼる
中山 蛙／松岡 伸／高樹はいど／猫谷素朴

●プログラム／ドクトル・だみお

集え、若き戦士たち 光を闇に放て！ いま、未知への
MOTO



銀河を切り裂いて憎悪と
復讐の戦いが始まる!!
帝国の運命は今……

超人怒濤の大進撃
混沌の未来大戦

空前絶後の世紀末巨大企画!!

ヤタタ・ウォーズ

君はこの挑戦を受けるか！　本を閉じて戦わず
座して敗北の恥辱にまみれるのか！
そうなのか！　やあい!!

何者もうかがい知れぬ遥かなる未来——わが太陽系銀河からは千光年の遠く、宇宙の深淵に浮かぶヤタタ銀河に凶悪な戦乱の気運が漂っていた。

全銀河を支配した皇帝ナカジオ28世が倒れ、帝国の支配権をめぐって暗躍していた東西2大勢力の激突は避けられない運命か！

皇帝の血を引く7人の王女は何者かの手でいずこかへ連れ去られてしまった。いかなる民族いかなる階層の出身であろうと、王女たちのうち4人を捜し出せば皇帝の地位が手に入るのだ。はたして王位継承権を獲得するのは、怪僧サブルーチンとエンタープライズ率いる東銀河軍か、はたまたキャプテン・アナクロとソラリス一党を戴いた西銀河軍だろうか！　血沸き肉躍り骨は砕け脳髄は飛散して今やよれよれ再起不能の闘いは全銀河の星を揺るがし渦を巻いて、さあ、どうなるんだ！

息をつかせぬこの窒息的面白さから眼を離せば、かつてない史上最悪の馬鹿馬鹿しさ、資源の無駄づかいに加担できないのだ。

【王位継承権を分かち持つ７人の王女】

亡きナカジオ28世皇帝の遺児には男子がなく、連綿たる血脈がまさに絶えるかに思えた。このときヤタタ銀河各地に皇帝の血を引いた異母姉妹、７人の娘が残されていることが判明した。ヒンドゥーマ王朝の王位継承権を分かち持つ７人の王女は、①ほとんど知性の無いキャピアナ姫　②スレンダーな魅力で幻滅的食欲を覆い隠すスキニア姫　③快活で可愛らしくて爆発的腕力の持ち主、マイティーナ姫　④いたずら好きで幼いゆえに残酷なロリアナ姫　⑤帝国に並ぶ者なき高い知能の持ち主で、ほとんど、リアルプログラマーと称されるドロナワ姫　⑥破滅的にセクシーなタチアナ姫　⑦容姿に関してはほぼ完全無欠であるが誰もその素顔を見たことがない、小惑星ほどの巨大な質量を持つオモシカ姫——いずれも生地が違い、話す言語が異なるが、彼女たちの言語を解読できるのは神族と呼ばれる精神的存在に限られている。なんと不思議議なことか！　そして、ナカジオ28世の亡霊はあの世で暇をもてあまし、娘会いたさに銀河をさまよい始めたのだった……。

Satomi Mic

はじまり恥まり

☆太古の世界に棲息する地球人ども、汝等の頭脳でははかり知れぬ未来から届いた、ヤタタ神の有難いご託宣である。心して拝聴するように。

地球時間でいえば2万年もの永きに渡ってヤタタ銀河を支配してきたヒンドゥーマ王朝最後の皇帝ナカジオ28世が病没した。これにて、王朝の血統は絶えたかに見えたが、じつは銀河辺境に散った7人の隠し妻にそれぞれ1子ずつ、娘のいることがわかったのである……。

☆とまあこれが、超アドベンチャーアミューズメント・シミュレーション体系「ヤタタ・ウォーズ」の書き出しというわけである、なのだ。

いつの日にか、あの無残で熱病的なリアル・プログラマーたらんと欲している破滅志向者、冷酷な現実社会に背を向け、涙しながらゲーム世界で英雄伝説を築こうという敗北主義者、いつも心に札束を、諦めるな日はまた昇る主義の楽観的太平楽ゲーム・デザイナー志望者、この奇怪なページに目をとめてしまった君が、その種族かによらず、その風貌・人格によらず、当局は連帯の握手をかわしてあげよう。

★さて、かくして開始されたこの企画の意図は、ふたつの想像力戦闘集団を擁して、遠く地球を離れた未知の銀河で繰り拡げられる夢と冒険の世界を誌上で展開していく、壮大にして無謀、破天荒なストーリーメイキング・シミュレーションを敢行することにある。

全国の義勇軍兵士に告ぐ！

★企画は暗闇空間を歪曲飛行する風魔一党の忍者集団、MICMA C・pro。この忍者集団、いかなる使命によりここに存在しているかといえば、人よりおもしろいことをたくさん言うため、だったりする。戦闘軍団は関東側が真田流・柳生衆・服部系忍者集団「怪僧サブルーチンとエンタープライズ」、対する関西側は根来衆・甲賀衆・伊賀忍者集団「キャプテン・アナクロとソラリス」である。いずれの構成員も変名を使うが、山口組・一和会対立と関係しているからではなく、実名を知られると地球の地域社会で生きていけなくなるという高名なプログラマーや、策謀家、作家、フーテンおよび手配中の暴走族少年が含まれているからである。

★後のページに義勇軍兵士の募集要項が掲載されているとおり、この企画は当局の呼びかけに応じて、ニホンを2分しての戦争である。あらゆる分野のストーリー設定のテクニックを駆使して、脳細胞の優劣を競い、生命をすり減らす戦争である。砂塵を巻いて吹きすさぶ風のなか、得るものとてなく敵を求めてさすらい、ただ敗けるのは全国的に恥だという思いだけが戦士の胸に去来するという、たとえようもなくむなしいアホな企画である。

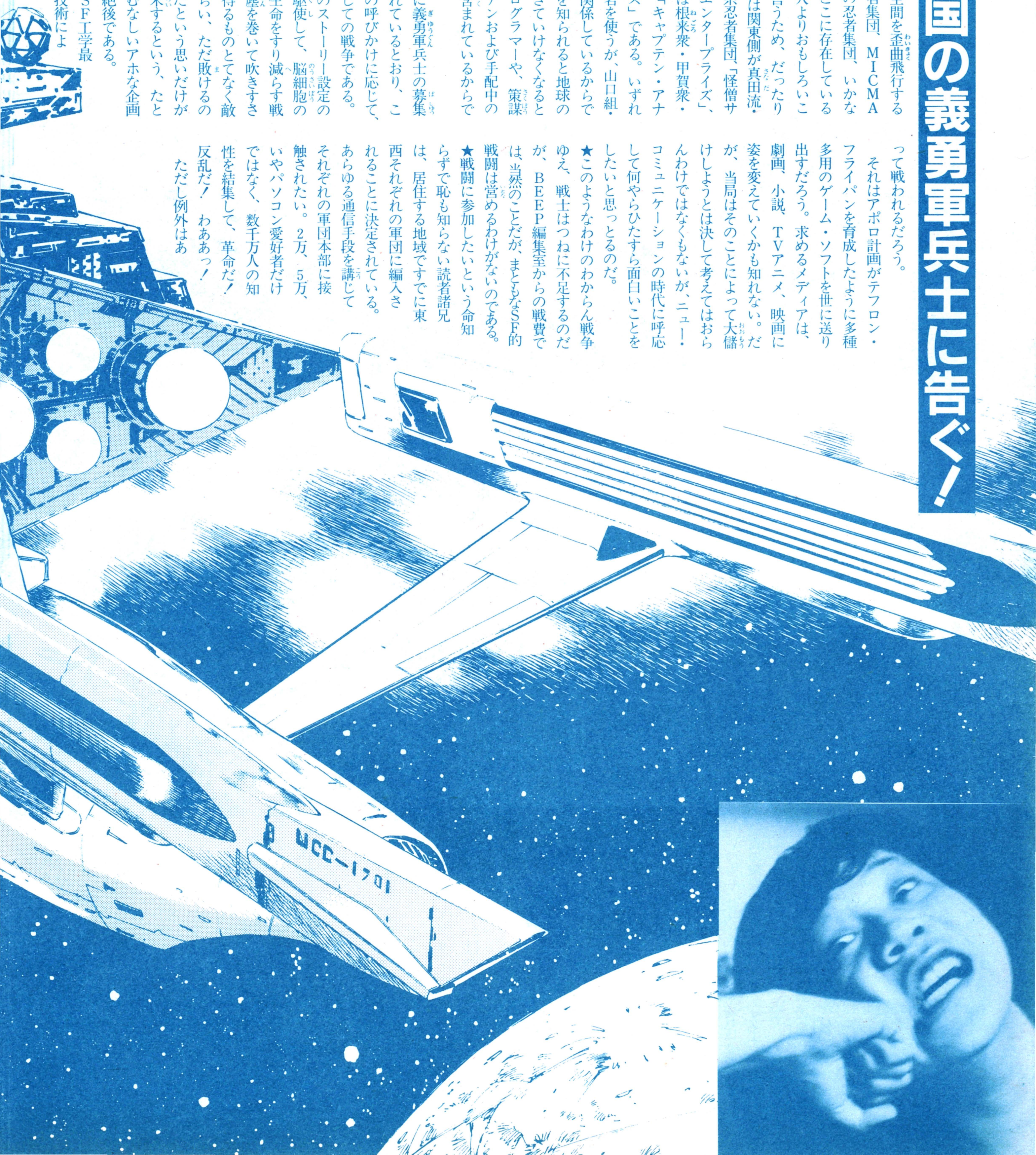
★この戦争は空前絶後である。SF工学最高水準の先端技術によって戦われるだろう。

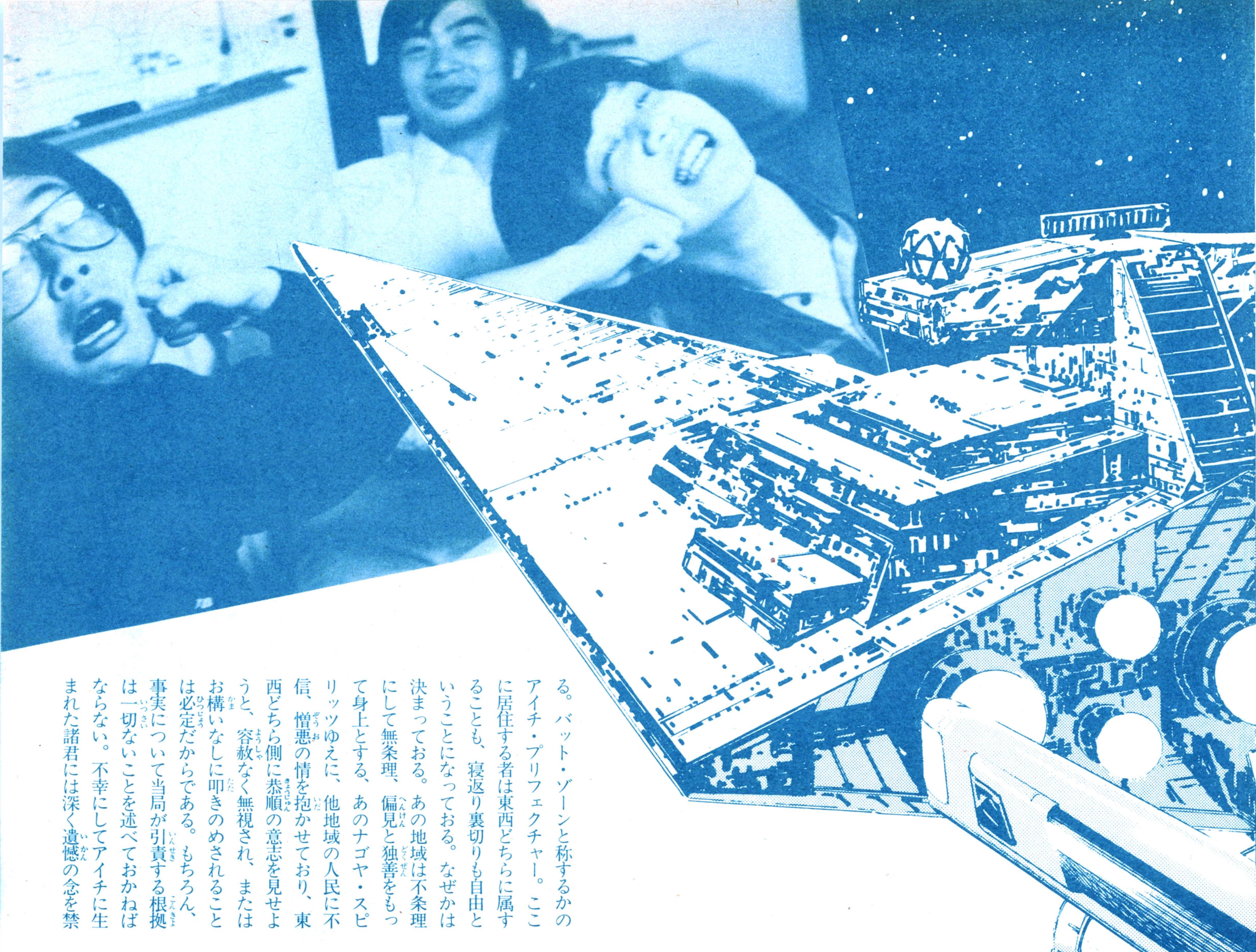
それはアポロ計画がテフロン・フライパンを育成したように多種多用のゲーム・ソフトを世に送り出すだろう。求めるメディアは、劇画、小説、TVアニメ、映画に姿を変えていくかも知れない。だが、当局はそのことによって大儲けしようとは決して考えてはおらんわけではなくもないが、ニュー・コミュニケーションの時代に呼応して何やらひたすら面白いことをしたいと思っとるのだ。

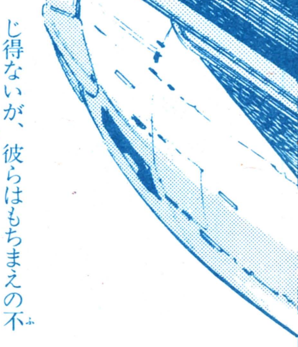
★このようなわけのわからん戦争ゆえ、戦士はつねに不足するのだが、BEEP編集室からの戦費では、当然のことだが、まともなSF的戦闘は営めるわけがないのである。

★戦闘に参加したいという命知らずで恥も知らない読者諸兄は、居住する地域ですでに東西それぞれの軍団に編入されることに決定されている。あらゆる通信手段を講じてそれぞれの軍団本部に接触されたい。2万、5万、いやパソコン愛好者だけではなく、数千万人の知性を結集して、革命だ！ 反乱だ！ わああっ！

ただし例外はあ







る。バット・ゾーンと称するかのアイチ・プリフェクチャー。ここに居住する者は東西どちらに属することも、寝返り裏切りも自由ということになっておる。なぜかは決まっておる。あの地域は不条理にして無条理、偏見と独善をもって身上とする、あのナゴヤ・スピリッツゆえに、他地域の人民に不信、憎悪の情を抱かせており、東西どちら側に恭順の意志を見せようと、容赦なく無視され、またはお構いなしに叩きのめされることは必定だからである。もちろん、事実について当局が引責する根拠は一切ないことを述べておかねばならない。不幸にしてアイチに生まれた諸君には深く遺憾の念を禁じ得ないが、彼らはもちまえの不撓不屈、孤高の根性で生き抜くであろうことは想像する気にもならんので、これらの措置はすでに国連総会での既決事項となっていることを報告するにとどめよう。

★初回からだいぶ脱線気味ではあるが、まあ、これがヤタタ銀河の本質なのである。では、初期化に移ろう。

すべては空腹から始まった

時はヤタタ暦256年、皇帝ナカジオ28世が崩御した。覇王ユニクスを始祖として、2万年来ヤタタ銀河を支配したヒンドゥーマ王朝の多産系の血統がようやく途絶えようとしていた——。

（レポーターの声）「風雲急を告げる国連総会から独占生中継、フケ・カユミに爽快ヤタタミンでおなじみのヤタタ製薬本舗の提供でお送りしております。国連本部がある、帝国の主都イーストコーエンディーは朝から過激分子の破壊工作を警戒して、水素分子1個も漏れない超厳戒態勢がしかれております。あ、まぶしい！ ヤタタ正教の旗を掲げて黒衣の一団が会議場に姿を現しました！」

レポ「先頭を歩くのは大僧正サブルーチン、首を傾け、報道陣に怪しい流し目をくれる得意のポーズです。パラライザーを構えたエンタープライズの荒法師たちが会議場の四隅に散ります。次々に警備員が殴り飛ばされました！ む、無力です！ 法は！ 秩序は！ 正義はいずこ！ あ！ 無残にも殴り倒された警備員を蹴ちらしながら、蛸焼きを両手に乱入してきたのはキャプテン・アナクロを頭領とする悪漢団ソラリス。彼らが和平会議の出席者たちです。この会議は無意味かつ労力の無駄遣いとしか言いようのない空虚な戦いを平和的かつ穏便に解決するために開かれたはずです。私は急に頭が痛くなってきました。そこで頭痛には即効性抜群、ヤタタリンをどうぞ！」

サブルーチン「まず申し上げるがこの国連総会開催について私はただのひとつの文句もない」

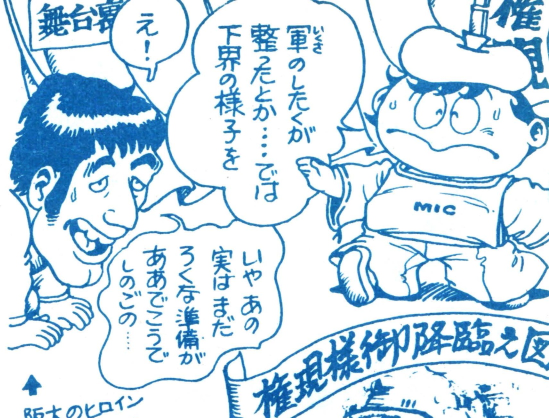
キャプテン・アナクロ「私としても文句などひとつもない。ただ、お腹が空いていては冷静な判断が鈍り、目もかすむ……」

サブ「おお、神よ、たかだかお腹が空いたくらいのことでグダグダ言うようなレベルの奴らといったい何を話し合えというのだ？」

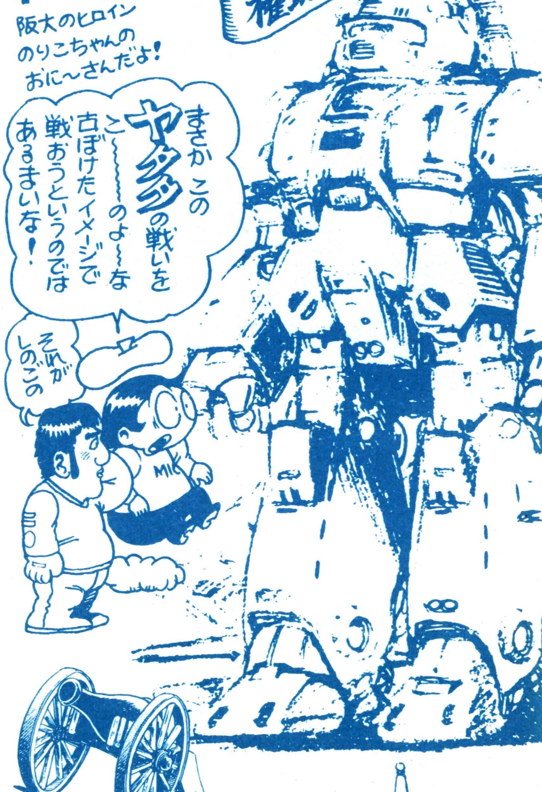
アナクロ「それではうかがうが、君がガツガツと食っているのは、それは何だ?」
サブ「私はご飯を食べたくないなどと言っているのではない。公の場で品位の欠片もない相手と対等に会談するなどとは、私の美学に反するのだ」
レポ「いきなり非難の応酬、いや、これはもう喧嘩です。視聴率レベルぐんぐん上昇中! あ、ヤタタ神だ! おお、この不毛な争いに決着をつけんと神様がご降臨あそばされました!」
天使長ムラティエリ「不毛は無毛が原因、毛生え薬にはヤタタン・ハイ、なんで神様にヤタタ本舗のCMをさせる! えー、私が今ご紹介いただきました神様であります」
サブ「なぜ和平会談に神様などという怪しげな者が出席するんだ。喧嘩なんか弱そうなくせに、あのえらそうな態度はいったいなんだ!」
ムラ「ご批判ごもっとも。しかし無意味な言い争いは時間のムダ、しかし誌面のムダ」
レポ「さすが神様。大僧正サブルーチンのいやみをものともせず、いやむしろ気が付かず……」
ムラ「まずおふたりに聞きたい。エンタープライズとソラリス、この2大勢力、手に手をとって仲良しこよし同盟を結ぶことは考えられま……」

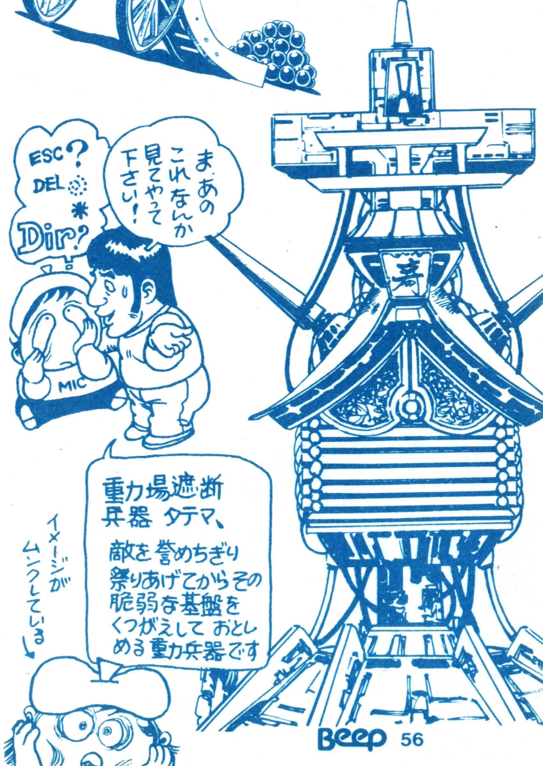
アナ「ウーウー、黙っていれば血圧が上がることを! 何が悲しくて誇り高きソラリスが神戸風昆布ダシの微妙な味もわからず、塩で味つけをする無神経な輩と肩を組まんならんのや!」
サブ「おーっ、沈着冷静をチャームポイントとする私だが、味つけのことに沈黙しているわけにはいかない」
ムラ「なに言っても沈黙なんかせんくせに」
サブ「そもそもダシとは……」
ムラ「わかったぞ! そうだったのか。君たちは仲が悪いんだ!」
レポ「おっとっと、失礼いたしました。マイクを取り落とすなど、プロとしてあるまじきこと」
ムラ「私は神だ。ヤタタの神々のなかでも、とてもえらい天使長なんだぞう。神の言うことはすべてに優先するんだ。横から口を出すな、手を出すな。そこの、神である私が話をしているときにムショムショ物を食うな!」
サブ「私は遠くシキジョージのアダティーマハール寺院からやって来てたいへん空腹なのだ」
アナ「それを言うなら私だって、しっかりとお腹がすいているんだ。そのお弁当はどこで買ってきたのか教えてくれ」
サブ「国連ビルの前の道をまっすぐ行って3軒めの……」
ムラ「うるさい! えぇい! 黙れ! 私は神だ! 天使長だ。私の言うことをなぜ聞かない!」

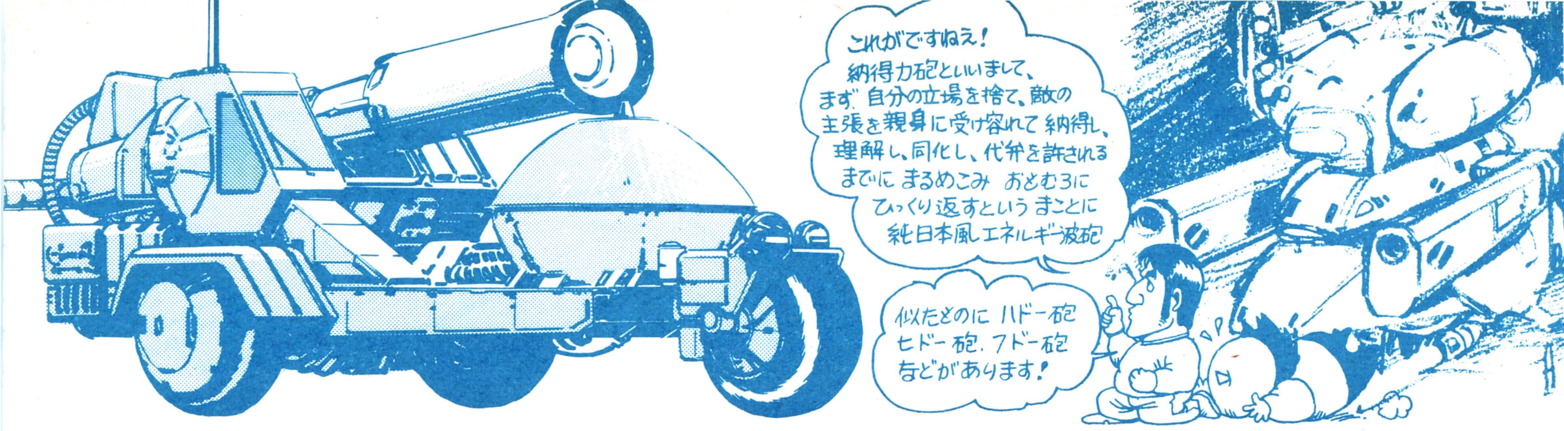
レポ「天使長ムラティエリが青筋立てて怒り狂っています。口角泡を飛ばしている神の前で大胆にも弁当を食べ続けている大僧正サブルーチン。彼は大物なのか単なる無神経な人間なのか?」
ムラ「やめろ! 私の前で食うのをやめろ! お前はもしかしたら私がダイエットをしていることを知っているんだろう。だから、だからそんなふうに上目使いに人を見ながら食べるんだろう」
サブ「私は大僧正である。神に仕える身である。しかし、今、目の前にいる神と称する怪しげでうるさい人物が真実、神だとしたら、真剣に転職を考えるときがきたようだ。なかなかおいしい弁当ではあったな」
アナ「おお、神をも恐れぬ悪口雑言の数々。このような奴らにヤタタ銀河を支配されてたまるか。私は戦うぞ! たとえ腹がへろうと、弁当が売り切れようと。でも、おなかがへった」
ムラ「人間腹がへっていては、おなかがすく。神とて同じこと。神が特別な存在と人間は思っているようだが、私は甘い物に目がなくてとくに大福と……。しかし、神である私にも把握できていない重要なポイントがあるのだが」
サブ「いかなることであろうと答えてあげよう。」
ムラ「君たちのその仲の悪さはいったい何によるものなんだ?」
アナ「だいたいあの顔がヤタタ銀河を支配できる顔だと思っているのだろうか?」
サブ「顔や髪の毛など表面のことにばかり気を取られ、重要な中身



↑阪大のヒロインのりこちゃんのおに〜さんだよ!







を見ようとしない、その単純な頭脳など箱根の山からこっちには、こないでもらいたいものだ」

アナ「ごまかそうとしたって…」

「ナカジオ28世の死はヒンドゥーマ王朝にひとつのパニックを引き起こした。彼の嫡子の中に100％ヤタタがいなかったからである」

この人だあれ？ 執筆者である私の存在をまったく無視したあの態度。本来なら蹴倒してしまうところだけれど、私もヤタタについては疑問符ばかりでどうも強いことが言えない。ここはおとなしく聴講生しているのが得策なようね。

「100％ヤタタ。このことについて詳しいことを知っているのはほんの数人だけだ。ヤタタ・エントロピー・コントロール・システムはナカジオ1世によって完成されたのである。そもそもヤタタ文明とはエントロピー増加の局所的対抗策によって繁栄する文明なのである。すなわちひとつの銀河を準閉鎖系として4次元封じ込めを行い、内部エントロピーの増分を重力ホワイトノイズの形で銀河間空間に放射することにより維持されているのだ。ヤタタ文明はひとつの銀河の範囲を物理的に閉じこめることで成立しているのである。そしてヒンドゥーマ王朝のもっとも重要な役目はこのヤタタ文明の秘伝を伝えることである」

エー！ フーン！ アーパー！ 私には何ひとつ理解できない！

「理解！ こんなことは知識欲さえもっていればことさらのように理解しようとしなくても自然に身体のなかに入ってくるものなのだ。

さて、かくして空っぽになった王位をねらってヤタタは一触即発の危機。ここに王の7人の隠し子のうち4人を見つけだす勇気あふれる若者が現れたとき、ヒンドゥーマ王朝に平和と安泰の日々が訪れるであろう、というおとぎ話そっくりのナカジオ28世の遺言が現れたから銀河中いっせいに色めき立った。だって4人の王女を手に入れれば、王位につけないまでも摂政としてヒンドゥーマ王朝の政治経済をその手中に収めることができるわけだからね」

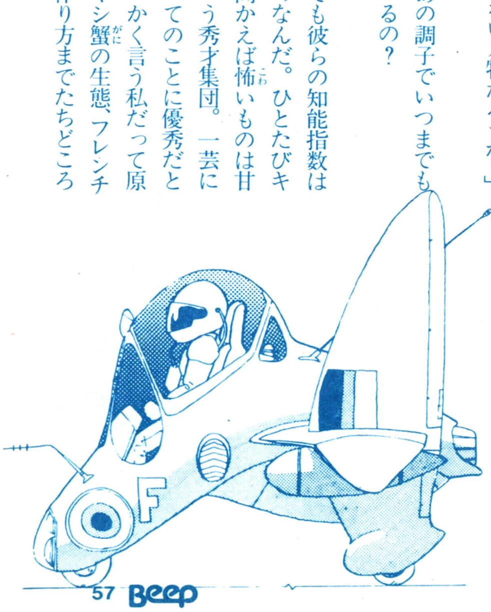
ところで大僧正サブルーチンとキャプテン・アナクロはどうしてあんなに仲が悪いの？

「ナカジオ皇帝の死後、ただちに王位継承権をめぐる戦いを始めたのがキャプテン・アナクロ率いるソラリスと怪僧サブルーチンを頭に戴くエンタープライズだったんだ。そのあまりの手際の良さに皇帝暗殺説まで出たほど。

ところが、こんなヤタタの大騒ぎに闇夜のカラス。ヤタタの歪みを集めたアイチ圏はじわじわと拡大の兆しを見せ始めているという信頼できる筋からの情報もあるんだ。4人の王女を手にし、ヤタタに平和を取り戻すのは、サブルーチンかアナクロか、あるいはまったく想像しえない人物だろうか？」

戦うってあの調子でいつまでも罵り合っているの？

「ああ見えても彼らの知能指数はたいしたものなんだ。ひとたびキーボードに向かえば怖いものは甘い物だけという秀才集団。一芸に秀でるとすべてのことに優秀だというでしょ。かく言う私だって原子番号からヤシ蟹の生態、フレンチトーストの作り方までたちどころ



に答えることのできるマルチな人間、これを天才と呼ばずして何者を天才と……」

アレ？　見て見て、天使長が。

「どうして人が話をしているのにそうやっていきなり横から口を出すわけ？」

黙って！　聞こえないでしょ。

ムラ「さあ、こんなことしていては時間のムダ。私だってこれで忙しい身体なんだ。大急ぎでこれから始まるヤタタ戦争のルールの説明をさせてもらうよ」

サブ「やっと、実のある話になってきたようで私はうれしい」

ムラ「まず、戦いに入る前に最重要事項の確認をしておこう。ヤタタの世界では我々神様軍団の言うことは絶対である。逆らうことは許されない。わかったね？」

アナ「異論は数々あれども、この自由に満ちあふれた世の中、ひとつくらい不自由なことがあってもおもしろい。いいでしょう」

ムラ「では、各軍団に始めから与えられる物のリストである。領地としてヤタタ銀河の4分の1。総トン数、10万トンの兵器。戦艦の維持費・管理費及び燃料費、兵士の人件費、株や為替など投資のための資金として1YAMAのエネルギー。この1YAMAは1000トンの重量の物を1000光年動かすことができる」

サブ「その程度のエネルギーじゃ遠くまで行くのは無理だ。ケチ」

ムラ「ご心配なく。神様バンクはいつでも無制限にお金の貸し出しをしています」

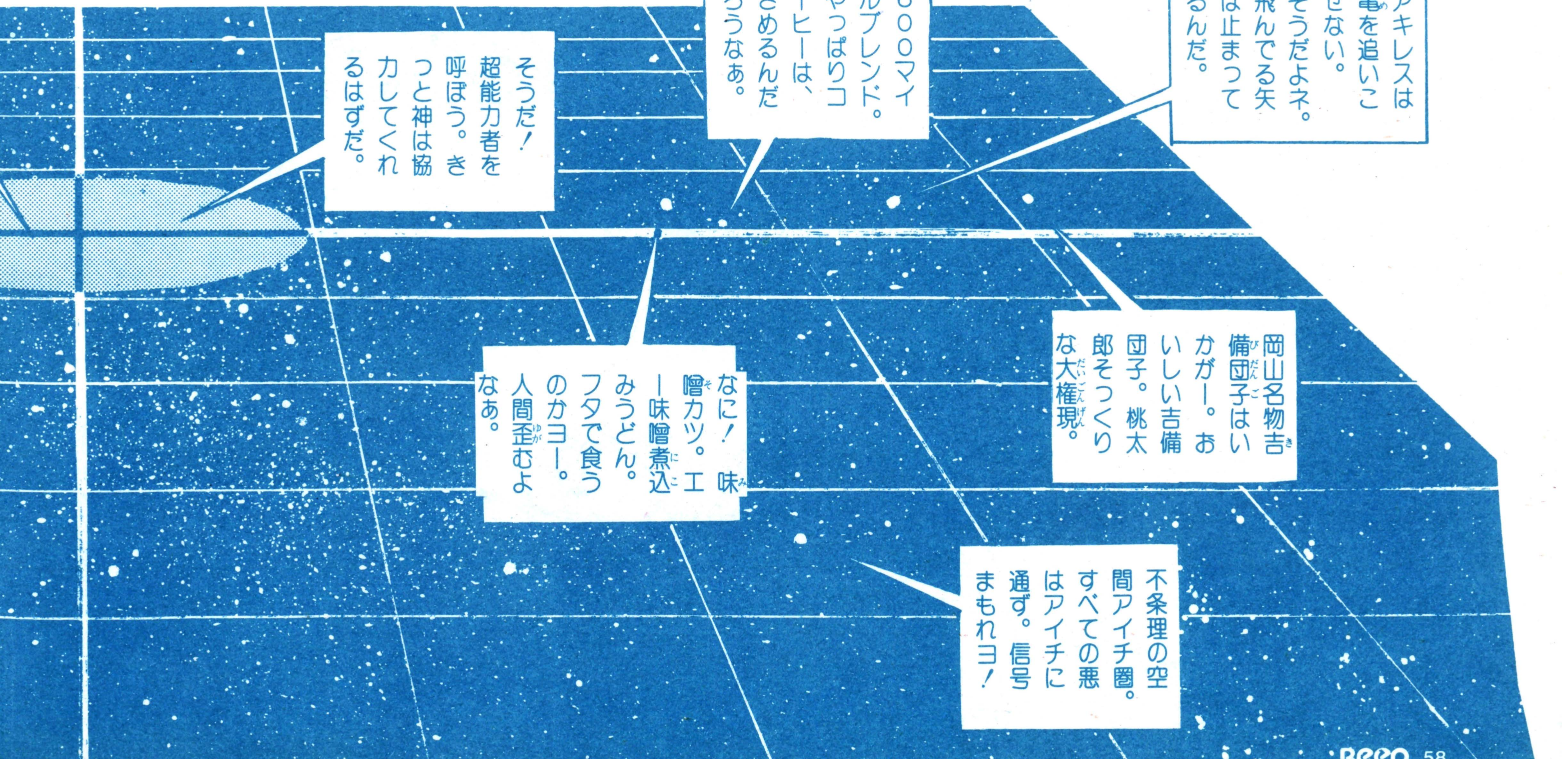
アナ「無制限に？」

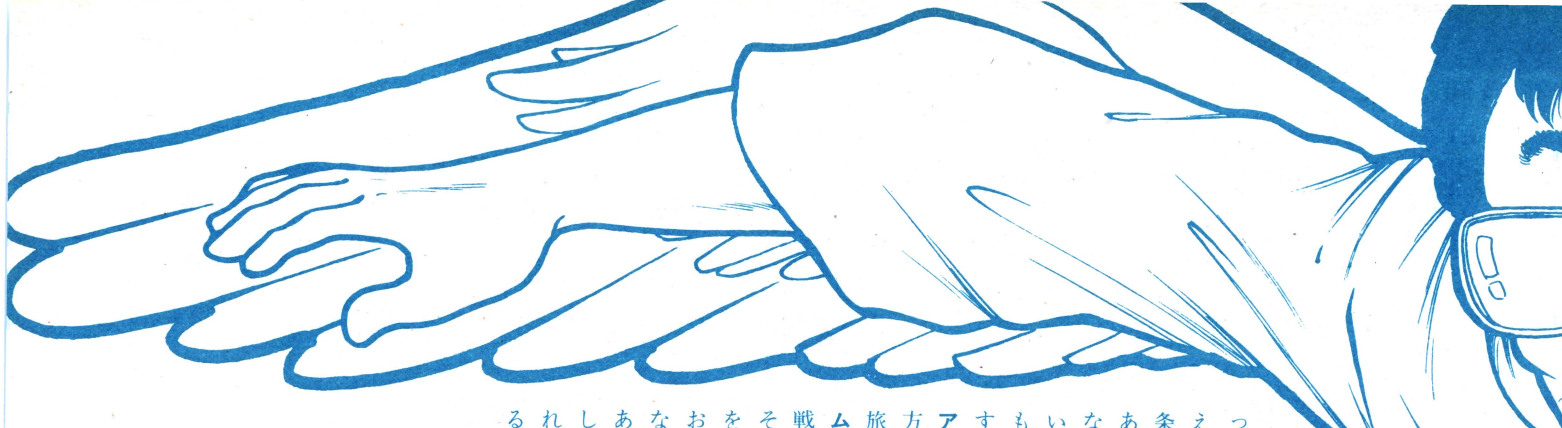
ムラ「しかし取り立ては厳しいからそのつもりで。返済日を過ぎても返却されない場合は差し押さえをするからな」

アナ「兵器はどんな物を持っていてもいいのかな？」

ムラ「超兵器は申請制。我々はすべて認可するが、その兵器の仕組みや働きはしっかりとしていること。現実にありえない設定の武器はダメ。ということは万能ということはあり得ない。どこか矛盾が生じるだろ？　相手側がそれを発見し論破に成功したら、これは評価に値する攻撃と考え、相手方にポイントを与える！」

サブ「ところで、毎月彼らと顔を合わせることになる





のか？」

ムラ「いいや。隔月ごとに主役と脇役、攻撃と守備になって相手方の出方を見る時間を与えよう。それから兵器に無制限な条件を付けてはいけない。だってありとあらゆることのできる兵器なんて持っていたら戦いにならない。一度活字になった事項の訂正もできない。よく考えてから行動するように」

アナ「毎月、あの広大な銀河を行方不明の王女を求めてあてもなく旅をするのか？」

ムラ「ちゃんと考えてある。毎月、戦いの行われるユニットを決める。そのなかで奇想天外なストーリーを考えて、大騒ぎを巻き起こしておくれ。そうそう、忘れてはならないことに毎月の決算書の提出があった。その月使ったお金と消費したエネルギーの量を正直に。これによって消費されたものに対する効果を見て判定の材料とする。だからって裏帳簿なんて作るなよ」

サブ「他の部族の奴らとの商売は公認されているのかな？」

アナ「戦いよりも商売に関心が高いな。この金の亡者め」

サブ「堪忍袋の尾は切れるためにあるんだ！ ム～ムラティエリ！ もう終わるか？」

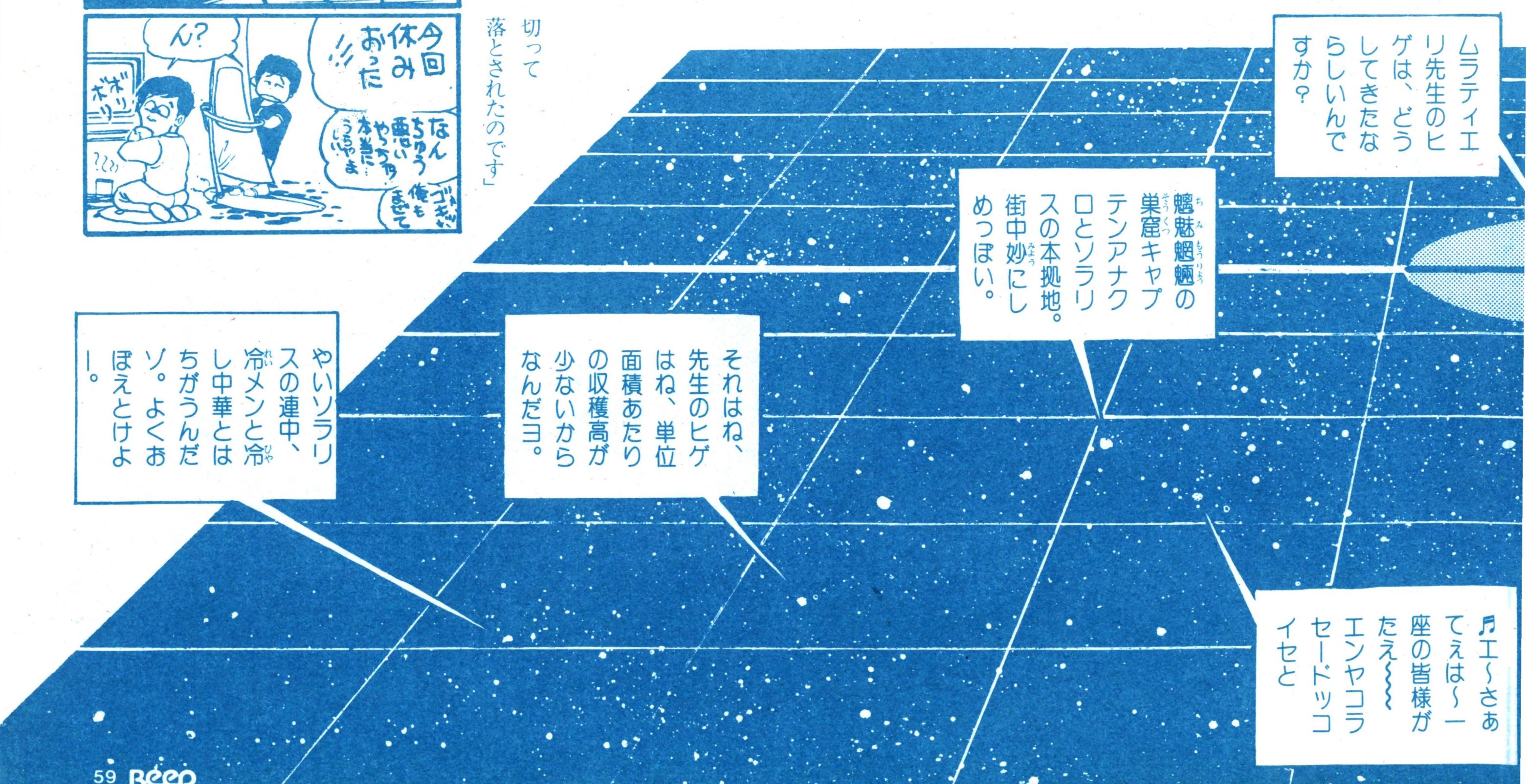
ムラ「超能力者のことをまだ話していなかった。毎月5～6人の超能力者を貸し出そう。彼らの能力についてはそのつど詳しく提示するが、ヤタタの銀河で君らを待ち受けているさまざまな困難から助けてくれるのか、泥沼につき落とすか、それは超能力者の質や場面しだいといったところだな」

アナ「それだったら選べばいい」

ムラ「残念でした。ランダムに私が送り込むことになっている」

サブ「もういい！ これ以外ルールで忘れていることがあったら後で電話でもしてくれ！」

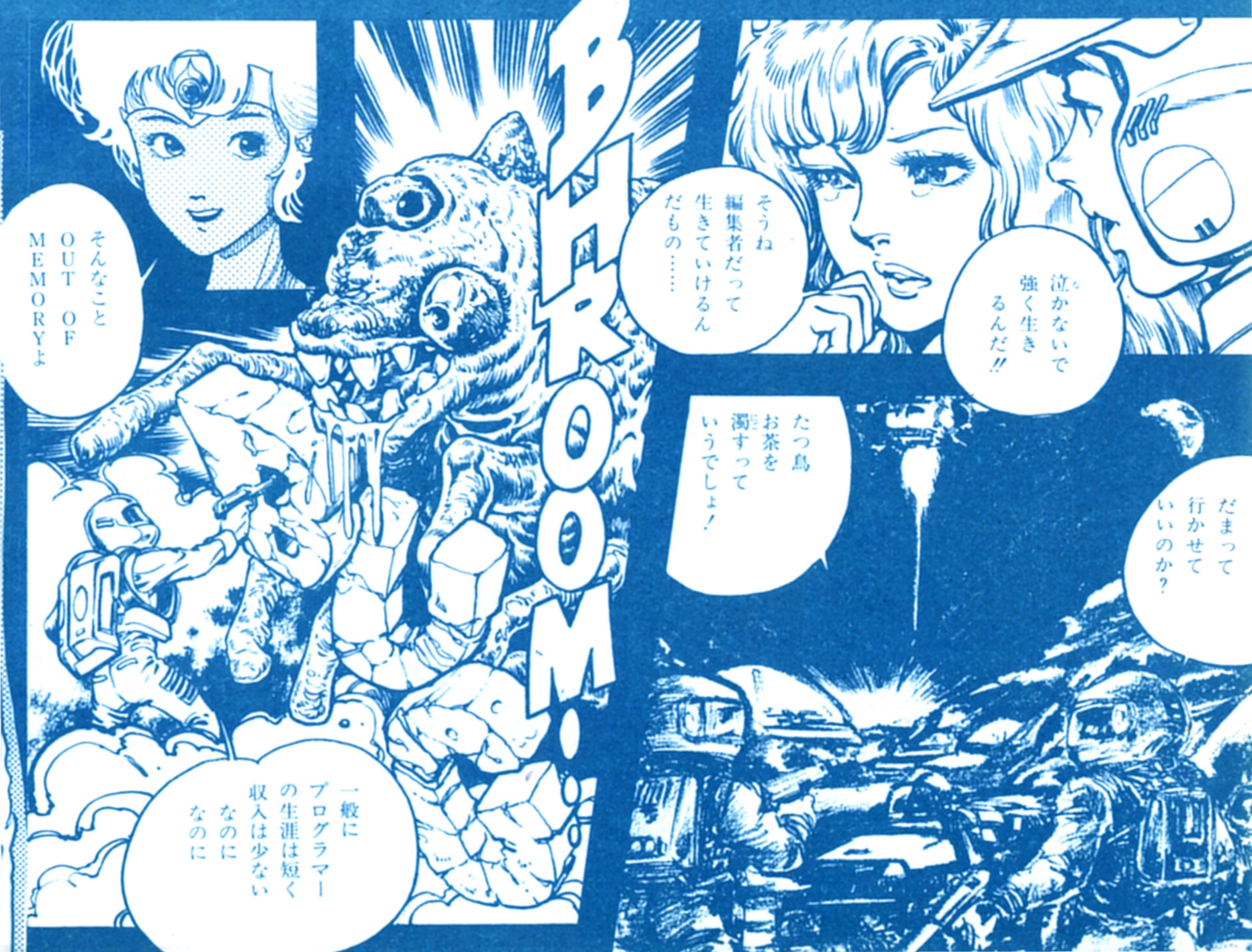
レポ「会談は大方の予想通り決裂。ふたりの代表は今右と左に別れて行きました。戦いの火蓋はついに切って落とされたのです」



YATATA WARS

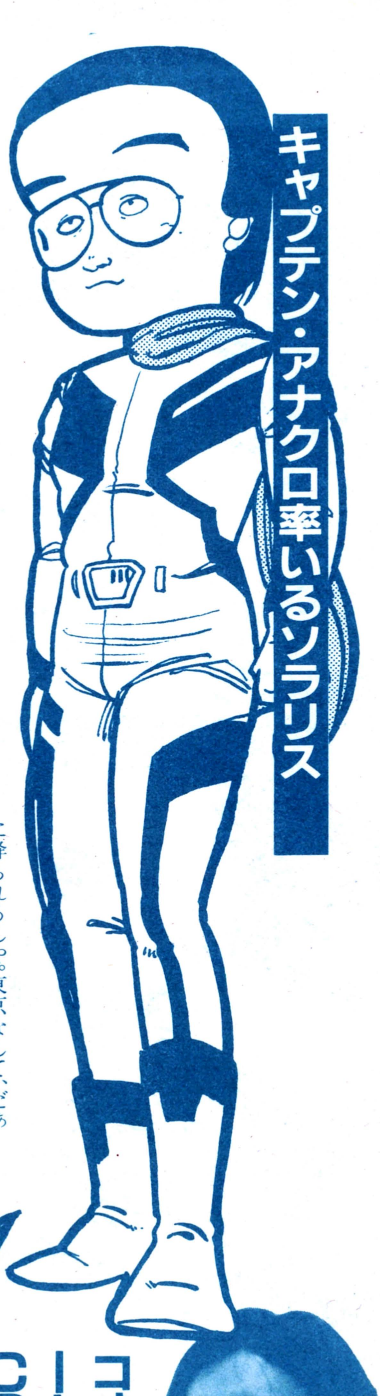
予想名場面

★物語の行く末は誰にもわからない。この壮大なイメージメイクの戦いは、ゲームフログラムに、はたまた劇画、小説、映画、アニメ、それとも新しいメディアに姿を変えるか！どちらにしても君の青春に2度ない感激、忘れられない思い出、生きる希望となるだろう。さあ、イメージしたまえ！　戦士の夢を。

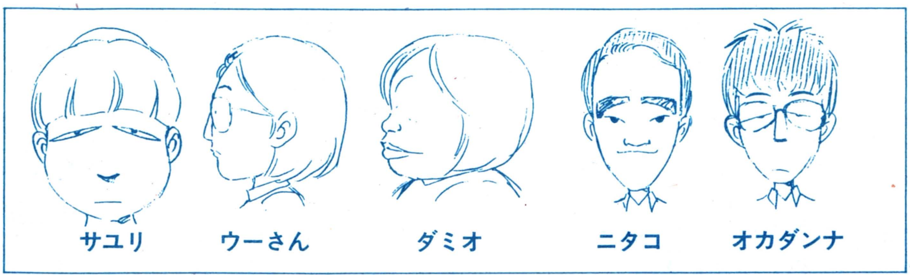


いいこにしてないと
アイチ圏人が
さらいに
くるよ〜〜〜
わたしは予言する!!
こんなことをやってると
チホリン総統が支配する
ヌエ帝国が怒り狂って
恐怖の味噌煮込みうどんを
おごりにくるに違いない
わたしの娘に
手を触れたら
ただじゃ
いやだよ!

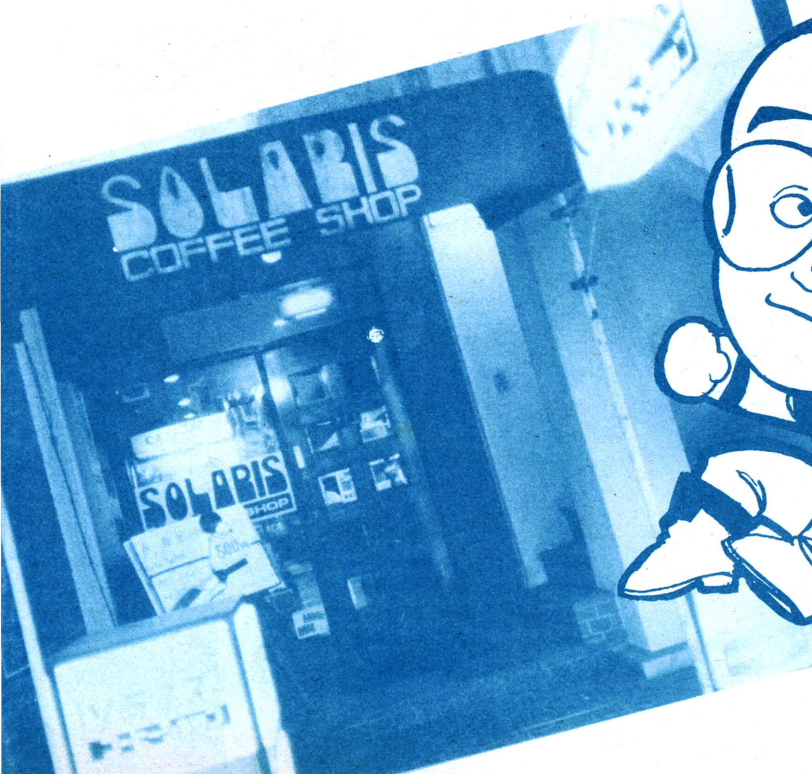
キャプテン・アナクロ率いるソラリス

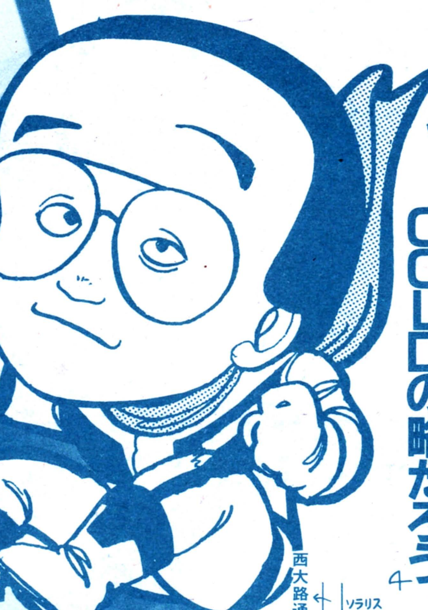


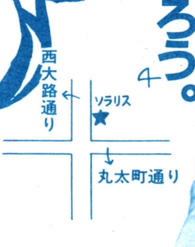
京都では、アイスコーヒーのことを、レーコーという。これはきっと冷コーヒーの省略だろう。



　京都・西ノ京円町にあるコーヒーショップ・ソラリス。ここがキャプテン・アナクロ率いる「ソラリス」が作戦本部を置く喫茶店。
　さぞかし怪しげな雰囲気の店と思いきや、アラッ、普通の喫茶店。ここのマスターがかの「キャプテン・アナクロ」こと川合氏。もしここへ電話をかけてすぐにかかったとしたらとても運が良かったと思えるほど「お話し中」が多い。いったい皆どこへかけてるんや？
「キャプテン、ヤタタ・ウォーズどう？」
「そうだね、京都はうまい食べものが多いし、道路は東西にきっちりと走っているから迷子になりようがないし、ヤタタはソラリスの圧倒的勝利間違いなしやろうね」
「ほかのみんなはどう？」
「キャピアナ姫のあまりの愛らしさにワクワクしているのさ。まず彼女を捜さな」
「似顔絵が似ているから嬉しい」
「僕ねえ、東京へ行くたんびに雨に降られるんや。東京なんて、だぁい嫌いどす！　しかもやね、僕が泊まっている友だちの事務所には、TVがあらへんのどすよ！　はっきり言って僕は、うる星やつらが好きなんやどす！」
　キャプテン・アナクロ。今でこそ喫茶店のマスターをしているが、その昔は私設軍団ソラリス戦隊を率いる宇宙海賊だったのだ。素性は定かではないが、伝説のひとつに「カイワレ将軍説」がある。右に出る者なしといわれた天才戦略家だったが、ある日政治問題と人生にふと嫌気がさし、艦隊とともにどこかへ姿を消してしまったのである。このときいっしょに消えた船がソラリス戦隊の母体だった、というのがアナクロ＝カイワレ将軍説がささやかれている理由である。この噂を確認すべくソラリスへ何回か足を運び、それとなく海賊バイキングの話やカイワレサラダのおいしい作り方などをマスターと話してみたのだが、何の反応もなく、私の「少年探偵団」はあえなく解散したのである。
　ソラリスのメンバーには可愛い女の子だっていたりする。彼女、サヨリストに会いたければソラリスへこまめに顔を出すことだ。







コオルコーヒーと呼ぶのはCOLDの略だろう。

エンタープライズを操る怪僧サブルーチン

東京は「青梅街道」と「環状七号線」の道路が交叉する杉並区の東高円寺に怪僧サブルーチンとエンタープライズが夜ごと集まる怪しげな家がある。

今月号が君の手元に入る頃にはめでたく開店の運びとなっていると思うが、この1階にエンタープライズの作戦本部となる「マレッタ・クレージュ」なる、お酒もあれば、食べ物もおいしい、何といってもマスターがあのナカジオ皇帝に瓜ふたつという奇妙な店がある。

「サブルーチンさんの本職は何ですか?」

「そんな重要なこと、おなかがすいていては大きな声では言えない」

「そのすみでボーッとしている方、眠気光線を私に向かって飛ばさないでください」

「お話し中たいへん申しわけないが、ぐあんだって食べたいと思っているのだが」

「おお、私も今同じことを考えていたところだ。何て我々は気が合い、心が通じてしまうのだろう。ヤタタの戦いにはこの類まれなる友情を駆使して、勝利をこの手に!」

「ぐあん?」

「ごはんのことです、もちろん」

すべて空腹から始まったといわれるヤタタな戦いのプロローグは事実だった。

怪僧サブルーチンの輝くばかりの才能は、この地味な土地を一夜にしてヤタタしてしまうことは疑う余地のないことのようだ。

怪僧サブルーチンの謎

怪僧サブルーチンはその昔まだ修行僧だった頃、巡礼中に突然行方不明になったことがある。1年後に発見されたとき、彼は信じられないほど年をとってしまっていた。これはその間アイチ圏にいたためウラシマ効果の影響をまともに受けたためと巷では噂しきりである。その後傭兵をシキジョージに集め、軍団「エンタープライズ」を結成するなどお金のかかる派手な動きが人目を引き、これもアイチ圏との間で武器密輸をしているのではないかと噂になっている。

とにかく目立つ人物であることは私もこの取材で確認済みである。

ヤタタ話のヨタ話

「それで、いかがですか、ヤタタの戦況の予想は?」

「まぁ、京都なんて夏は暑いし、冬は寒いし、鴨川はあるし、修学旅行の子供はウロウロしているし、我々が負けるわけがないでしょう」

「東京だって僕の部屋は蒸し暑いよ」

「お前の部屋は冬だって暑っくるしい! たまには掃除くらいしているのか?」

「ヤタタな戦いに忙しくてそんな暇が私にはない」

「なんだ、ヤタタな戦いって?」

「バイク乗りに対する無理解、甘党に対するいわれなき非難。これらと私は戦っているのだ」

「ヤタタ」は、ここではすでに市民権を得て立派にひとり歩きをはじめている。

さぁ、華々しくも騒々しくヤタタの戦いが東西で始まった!

戦いはどう展開するか?

このヤタタな戦い「ヤタタ・ウォーズ」は壮大なスケールで、ありとあらゆる頭脳プレイを駆使して作り上げられる物語なのだ。

日本を東西に2分して始められるこの戦いは、数々の設定のもと「エンタープライズ」と「ソラリス」の面々と君が、いかにおもしろく手に汗握る物語を作り上げていくかというストーリー構成の戦いだ。ふたつのチームには、それぞれ勇気あふれる血気盛んな、女性にやさしく子供に慕われる、じつに魅力的なヒーローが登場するのである。

彼が襲いかかるあらゆる危機からいかに身を守り、愛するものを守るためにどんな活躍をするのか。詳細な設定は決められているが、物語は今始まったばかりだ。

私たちヤタタの神神が考え出したこの戦いの展開方法をよく読んで君にも参加してもらいたい。SFはもちろんのこと、冒険活劇あり、ラブ・ロマンスあり、抱腹絶倒の場面ありの、何でもこいの物語ゆえに、設定も少々複雑難解な部分があるけれど、楽しいことに労力を惜しんではいけない。さあ、「ヤタタ・ウォーズ」はこうして始まる。

ヤタタ銀河とは?

ヤタタ銀河は9万6千光年×9万6千光年の正方形縦横32ユニットに区切られている。この世界の中心には不気味な人跡未踏のバット・ゾーン「アイチ圏」なる場所がある。

毎回全ユニットの中から、限定されたいくつかのユニットで、いわゆる陣取り合戦が行われるというわけなのだ。

隔月ごとに「エンタープライズ」と「ソラリス」2つの軍団が攻撃側と防衛側とになる。毎回の勝敗は我々神様軍団が判定を下す。では、何をもって勝利とされるのか?

支配者を失ったヤタタ銀河を、わが手中に収めようとするがために始まったこの戦い。どうしたら支配者になれるのか?

7人の美しい王女たち!!

先に病死した皇帝ナカジオ28世には7人の美しい娘がいる。彼女たちの7人の母親は銀河の各地域の出身ゆえに、娘たちは話す言葉もばらばらなら、性格もばらんばらん。銀河のどこにいるのかさえわからない。この7人の王女たちのうち4人を捜し出し、獲得した側に自動的に王位継承権が与えられるのである。しかし、美しい物にはトゲがある。彼女たちを捜しに行く旅は決して楽なものではない。

神は邪魔でも存在する!!

目的地のあてのないヤタタの旅。王女たちを捜し求めながら、敵と戦い占領地を増やさなければならない。豊富な資金、冷静な判断こそが戦いには必要だ。戦艦を動かす燃料も無視できない。せっかく王女を発見し、助け出してもガス欠などという惨めな結果には神の厳しい処分が下るだろう。資金不足のときにはいつでも神から借りることができるが、期日までに返却されない場合は厳しい差し押さえが待っている。

より効率のよい戦い、よりおもしろい展開をしたほうに軍配は高高と上がる。

ヤタタの世界では神の言葉がすべてに優先してしまう。といっても、神々とていつも冷静な判断を下すとは限らないが。

これが神様軍団だ!!

YATATA WARS

宣戦布告

義勇兵募集！

埃(ほこり)たかきゲーム戦士よ
潮流の先端に立て!!

●いま、ヤタタこそ新たな時代のフィロソフィー。ヤタタを知らなければ明日はもう生きられないのです。この企画にどしどしご参加下さい。東西両軍が戦端を開く来月号を読めば、君もいきなり戦場のヒーロー。君のストーリーメイクや新兵器の設定が戦果を左右し、ヒロインの運命を変えるかもしれない。君が居住する地域でおのずと東軍、西軍、バット・ゾーンの戦士として登録されるから、ＳＦ設定／シナリオ／カット／漫画／ヤタタの戦いをテーマにしたプログラム・リスト／人生相談／乙女の日記／手芸コーナーなど手前勝手な新設企画／非□中傷罵□雑言の類／駅歩１分ガス無子供不可、何でも投書しておくれどす。　●宛先は、〒102 東京都千代田区四番町２－１　日本ソフトバンク出版部

BEEP　ヤタタ・ウォーズ⑧係

```
10 '             Stella Command Version 1.1
15 '
20 '              "Special Edited Version"
25 '
30 '
35 ' Programming date:From May-08th-1985 To May-11th-1985
40 '
45 ' Version up date :From May-23rd-1985 To May-24th-1985
50 '
55 '
60 '                 Programmed by Y.Sano
65 '
70 '    Copyright (c) MCMLXXXV by Y.Sano & Mic Mac Pro
75 '
100 GOSUB 20000:' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
110 GOSUB 500:' ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ
120 GOSUB 1000:' ｺﾏﾝﾄﾞ ﾆｭｳﾘｮｸ
130 IF CM = 0 THEN GOSUB 1500:' ﾜｰﾌﾟ
140 IF CM = 1 THEN GOSUB 2000:' ｷﾞｮﾗｲ
150 IF CM = 2 THEN GOSUB 2500:' ﾋﾞｰﾑ
160 IF CM = 3 THEN GOSUB 3000:GOTO 120:' ﾚｰﾀﾞｰ
170 IF CM = 5 THEN GOSUB 3500:GOTO 120:' ｽﾃｰﾀｽ
180 IF CM = 6 THEN GOSUB 4000:' ｼｰﾙﾄﾞ
190 GOSUB 5000:' ﾃｷ ｲﾄﾞｳ
200 DT=DT+1:YE=YE-1:GOSUB 11000:' turn proc.
210 IF YE<>0 AND NK<>0 AND EN>0 THEN 110
220 GOSUB 15000
230 RUN
470 '
480 ' ﾏﾜﾘｦ ﾋｮｳｼﾞ
490 '
500 LX=EX-4:LY=EY-4
510 LOCATE 10,1: PRINT "ｼﾞｮｳｷｮｳ : ";:GOSUB 800
520 LOCATE 10,2: PRINT "ｴﾈﾙｷﾞｰ  :";EN
530 LOCATE 10,3: PRINT "ｷﾞｮﾗｲ   :";TP
540 LOCATE 10,4: PRINT "ｼｰﾙﾄﾞ   : ";RIGHT$("00"+MID$(STR$(SH),2),3);"%"
550 LOCATE 10,5: PRINT "ﾋｯﾞｹ    :";DT
560 LOCATE 10,6: PRINT "ﾉｺﾘ ﾆｯｽｳ:";YE
570 LOCATE 10,7: PRINT "ﾃｷ ﾉｺﾘ  :";NK
580 LOCATE 10,8: PRINT "ｹﾞﾝｻﾞｲｲﾁ:";EX;"-";EY
590 COLOR 1:LOCATE 0,0:IF SY(3)>0 THEN PRINT QD$(0) ELSE PRINT QD$(1)
600 FOR L1=0 TO 8
610    FOR L2=0 TO 8
620       IF SY(3)>0 AND (L1>5 OR L1<3 OR L2>5 OR L2<3) THEN 680
630       LP=LX+L2:LQ=LY+L1
640       IF LQ<0 OR LQ>31 OR LP<0 OR LP>31 THEN CP=0 ELSE CP=SP(LQ*32+LP)
650       IF CP=0 AND SY(3)=0 THEN 680 ELSE CP=CP+1
660       COLOR VAL(MID$("15246",CP,1))
670       LOCATE L2,L1:PRINT MID$(".SKB*",CP,1);
680    NEXT L2
690 NEXT L1
700 LOCATE 0,24:COLOR 7
710 PRINT
720 RETURN
770 '
780 ' ｼﾞｮｳｷｮｳ ﾋｮｳｼﾞ
790 '
800 FL=0
810 FOR L3=-1 TO 1
820    FOR L4=-1 TO 1
830       L5=EX+L3:L6=EY+L4
840       IF L5<0 OR L5>31 OR L6<0 OR L6>31 THEN 860
850       IF SP(L6*32+L5)=3 AND FL=0 THEN COLOR 4:PRINT"ﾏﾝﾀﾝ  ";:EN=8000:TP=10:F
L=1:SP(L6*32+L5)=0:FOR M=0 TO 4:SY(M)=0:NEXT
860    NEXT L4
870 NEXT L3
880 IF FL=1 THEN 910
890 IF EN<2500 THEN COLOR 2:PRINT "ｷｹﾝ   ";:GOTO 910
900 IF EN<5000 THEN COLOR 6:PRINT "ﾁｭｳｲ  "; ELSE COLOR 4:PRINT "ｾｲｼﾞｮｳ";
910 COLOR 7:RETURN
970 '
980 ' ﾒｲﾚｲ ﾆｭｳﾘｮｸ
990 '
1000 PRINT "ｷｬﾌﾟﾃﾝ、 ｺﾏﾝﾄﾞｦ!"
1010 PRINT "0:ﾜｰﾌﾟ  1:ｷﾞｮﾗｲ 2:ﾋﾞｰﾑ"
1020 INPUT "3:ﾚｰﾀﾞｰ 4:ﾊﾟｽ   5:ｽﾃｰﾀｽ 6:ｼｰﾙﾄﾞ:",CM
1030 IF CM<0 OR CM>6 THEN PRINT"ｺﾏﾝﾄﾞｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ!":PRINT:GOTO 1000
1040 RETURN
1470 '
1480 ' ﾜｰﾌﾟ ｴﾝｼﾞﾝ
1490 '
1500 PRINT"ﾜｰﾌﾟ ｼﾞｭﾝﾋﾞﾖｼ"
1510 GOSUB 10000:GOSUB 10100
1520 PRINT "ﾋﾄﾏｽ ﾃﾞ 10 ｴﾈﾙｷﾞｰ ｼﾖｳｼﾏｽ"
1530 INPUT "ﾄﾞﾚｸﾗｲ ｳｺﾞｷﾏｽｶ (0:ﾄﾘﾔﾒ) [0-8]:",SC
1540 IF SC=0 THEN PRINT"ﾄﾘﾔﾒ":GOTO 1690
1550 PRINT"ｺｳﾛ ｻﾞﾋｮｳ:"
1560 FOR L=1 TO SC
1570    SP(EY*32+EX)=0
1580    DX=EX+VX
1590    DY=EY+VY
1600    IF DX<0 THEN DX=31
1610    IF DX>31 THEN DX=0
1620    IF DY<0 THEN DY=31
1630    IF DY>31 THEN DY=0
1640    DP=SP(DY*32+DX):PRINT DX;"-";DY;":";
1650    IF DP<>0 THEN PRINT "ｷﾝｷｭｳ ﾃｲｼ! ｲﾁ ﾊ:";DX;" -";DY:L=SC:EN=EN-INT(RND(1)*
200)-800:GOTO 1670
1660    EX=DX:EY=DY:EN=EN-10
1670    SP(EY*32+EX)=1
1680 NEXT L
1690 PRINT
1700 RETURN
1970 '
1980 ' ｷﾞｮﾗｲ ｺｳｹﾞｷ
1990 '
2000 IF TP=0 THEN PRINT"ｷﾞｮﾗｲｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ":GOTO 2250
2010 IF SY(0)>0 THEN L=0:GOSUB 11500:GOTO 2250 ELSE PRINT "ｷﾞｮﾗｲ ﾊｯｼｬﾖｳｲ ﾖｼ."
2020 GOSUB 10000:IF DI=0 THEN 2250
2030 PRINT "1 ｴﾈﾙｷﾞｰﾃﾞ 10 ﾉ ﾋｶﾞｲｦ ｱﾀｴﾏｽ"
2040 PRINT "ｻｲﾃｲ 1 ｶﾗ ｻｲｺｳ 300 (0:ﾄﾘﾔﾒ)"
2050 INPUT "ﾄﾞﾚｸﾗｲ ｴﾈﾙｷﾞｰｦ ﾁｭｳﾆｭｳ ｼﾏｽｶ:",TE
```

コンピューターバラエティショー

GAME ジョッキー

地獄の天才、ドクトルだみおの毒舌、独断独創に満ち満ちた、傑作シリーズ連載開始!! 奇想天外、波瀾万丈、金科玉条まちがいなし ゲームリスト引っさげて、さぁ君に挑戦だ!

僕は天才だ!

古今未曾有、空前絶後の超天才の、このぼくが当然のように圧勝するか、それともごくごく当たり前の凡人の君たちが苦しみながらもなんとか勝つか、「驚きスーパーバトルロイヤルコンピュータバラエティショー」である!

挑戦しなさい!

どうせつまらんものだろうが、驚異のハイパープログラムだと信じているものを、送ってくれてもいい。ぼくの載せたリストにいちゃもんをづけられる、と思うんだったらつけてみやがれ。

まったく歯のたたない一分の隙もない理論で殺してあげようじゃないか。

プログラムならば、ぼくの強烈かつ華麗なテクニックで徹底的に叩きのめしてあげよう!

ぼくは誰の挑戦でも受けるのだ!

悩み多き者へ

しかし、「バラエティショー」という手前、それだけじゃあない。悩み溢れる君たちのはかない、悲しい人生相談でも徹底解説、完全解決するサービスに加えさらに…

「あのー」「なんだ?」

「私は銀河最高の美女。こんな私の天職はもはやプログラマーしかないと思います。そうでしょう?」

「うるさいわ!!」さらに君たちが思いついた面白い企画、アイディアなんでも送ってくれ。

史上最低ゲーム決定戦等、ぼくの独断でドンドン載せてくからな。

リクエスト待ってるぜ!

```
2060 IF TE=0 THEN 2250 ELSE IF TE<1 OR TE>300 THEN 2030
2070 EK=EN-TE:IF EK<0 THEN PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰﾌﾞｿｸ ﾃﾞｽ":GOTO 2030
2080
2090 EN=EK:TP=TP-1
2100 GOSUB 10100
2110 TX=EX+VX:TY=EY+VY:PRINT"ｷﾞｮﾗｲ ｷﾄﾞｳ"
2120 FOR L=1 TO 4
2130    IF TX<0 OR TX>31 OR TY<0 OR TY>31 THEN L=4:GOTO 2240
2140    DP=SP(TY*32+TX):PRINT TX;"-";TY;":";
2150    IF DP=0 THEN TX=TX+VX:TY=TY+VY:GOTO 2240
2160    L=4:PRINT
2170    IF DP=3 THEN PRINT"ｷﾁ ｦ ﾊｶｲ!":SP(TY*32+TX)=0
2180    IF DP=4 THEN PRINT"ﾎｼ ｦ ﾊｶｲ!":SP(TY*32+TX)=0
2190    FOR M=1 TO MK
2200       IF KX(M)<>TX OR KY(M)<>TY OR KE(M)<0 THEN 2230
2210       KE(M)=KE(M)-TE*10-INT(RND(1)*100)
2220       IF KE(M)<1 THEN PRINT"ﾃｷ ｹﾞｷﾊ!":M=MK:NK=NK-1:WE=3:W3=2:GOSUB 13000:SP
(TY*32+TX)=0 ELSE PRINT"ﾒｲﾁｭｳ! ";:GOSUB 10500
2230    NEXT M
2240 NEXT L
2250 RETURN
2470 '
2480 ' ﾋﾞｰﾑ ﾎｳ
2490 '
2500 IF SY(1)>0 THEN L=1:GOSUB 11500:GOTO 2750 ELSE PRINT"ﾋﾞｰﾑﾎｳ ﾊｯｼｬ ｼﾞｭﾝﾋﾞ ﾖｼ.
"
2510 PRINT "1 ｴﾈﾙｷﾞｰﾃﾞ 10 ﾉ ﾋｶﾞｲｦ ｱﾀｴﾏｽ"
2520 COLOR 4:PRINT "  1-399:ｷｶｸ ｼｭﾂﾘｮｸ ﾅｲ"
2530 COLOR 6:PRINT "400-599:ﾌｶ ﾔﾔ ｱﾘ"
2540 COLOR 2:PRINT "600-800:ｶﾌｶ､ ｷﾜﾒﾃ ｷｹﾝ"
2560 COLOR 7:PRINT "      0:ﾄﾘﾔﾒ"
2570 INPUT "ｼｭﾂﾘｮｸ ﾊ:",PE
2590 IF PE=0 THEN 2710 ELSE IF PE>800 OR PE<0 THEN 2520
2600 EK=EN-PE:IF EK<1 THEN PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ!":GOTO 2520 ELSE EN=EK
2610 FOR L=1 TO MK
2620    IF KE(L)<0 THEN 2700
2630    P1=ABS(EX-KX(L)):P2=ABS(EY-KY(L))
2640    IF P1>4 OR P2>4 THEN 2700
2650    DS=INT(PE*10/SQR(P1*P1+P2*P2))
2660    KE(L)=KE(L)-DS
2670    IF KE(L)>0 THEN PRINT"ﾒｲﾁｭｳ! ｲﾁ:";KX(L);"-";KY(L);:M=L:GOSUB 10500:GOTO
2700
2680    PRINT"ﾃｷ ｹﾞｷﾁﾝ! ｲﾁ:";KX(L);"-";KY(L):SP(KY(L)*32+KX(L))=0:NK=NK-1
2690    WE=3:W3=2:GOSUB 13000
2700 NEXT L
2710 PB=0
2720 IF PE>399 THEN PB=.3
2730 IF PE>599 THEN PB=.6
2740 IF RND(1)<PB THEN PRINT "ﾋﾞｰﾑﾎｳ ﾌｶﾆﾖﾘ ｺｼｮｳ!":SY(1)=INT(RND(1)*7)+2
2750 RETURN
2970 '
2980 ' ﾚｰﾀﾞｰ
2990 '
3000 LX=EX-8:LY=EY-8:IF SY(2)>0 THEN L=2:GOSUB 11500:GOTO 3130
3010 FOR L1=0 TO 16:GY=L1*4+2
3020    FOR L2=0 TO 16:GX=462+L2*8
3030       FL=1:PUT@ (GX,GY),RD%,PSET,7,0
3040       LP=LX+L2:LQ=LY+L1
3050       IF LQ<0 OR LQ>31 OR LP<0 OR LP>31 THEN FL=0
3060       IF FL<>0 THEN CP=SP(LQ*32+LP) ELSE CP=0
3070       IF L1>3 AND L1<13 AND L2>3 AND L2<13 AND SY(3)=0 THEN CL=VAL(MID$("05
246",CP+1,1)):GOTO 3100
3080       IF CP=0 THEN CL=1:GOTO 3100
3090       IF CP=3 AND RND(1)<.5 THEN CL=4 ELSE CL=6
3100       PUT@ (GX,GY),RD%,PSET,CL,0
3110    NEXT L2
3120 NEXT L1:COLOR 7
3130 PRINT "ｹﾞﾝｻﾞｲ ｲﾁﾊ :";EX;"-";EY
3140 RETURN
3470 '
3480 ' ﾀﾞﾒｰｼﾞ ﾚﾎﾟｰﾄ
3490 '
3500 PRINT:FOR L=0 TO 4
3510   IF L=0 THEN PRINT"ｷﾞｮﾗｲ :";
3520   IF L=1 THEN PRINT"ﾋﾞｰﾑﾎｳ:";
3530   IF L=2 THEN PRINT"ﾚｰﾀﾞｰ :";
3540   IF L=3 THEN PRINT"ｾﾝｻｰ  :";
3550   IF L=4 THEN PRINT"ｼｰﾙﾄﾞ :";
3560   GOSUB 11500
3570 NEXT:PRINT
3580 RETURN
3970 '
3980 ' ｼｰﾙﾄﾞ ｺﾝﾄﾛｰﾙ
3990 '
4000 IF SY(4)>0 THEN L=4:GOSUB 11500:GOTO 4040
4010 PRINT"ｼｰﾙﾄﾞ ｺﾝﾄﾛｰﾙ"
4020 INPUT"ｼｭﾂﾘｮｸ (0-100):";SH
4030 IF SH<0 OR SH>100 THEN 4020
4040 RETURN
```

ゲーム

「ステラ・スター」とは

今回は記念すべき第1回。そこで、ゲームをひとつ、つくってみた。それもわずか3日でだ。まったく天才というのは何をやってもすごいんだな。しかし、ひとつだけ計算違いがあった。これにはさすがのぼくも気がつかなかったんだが、すこしリストが長過ぎた。そこで今月号はゲームの前半だけ。だが悲しむなよ、次回にちゃんと後半を載せるからな。

さてここに載っているのがそのゲームのリスト。だがこのゲーム、じつはもととなった、とほうもなく古いヤツがあるのだ。名前を「STAR TREK」。興味があれば調べてみるといい。設定はこうだ。

A.D.2790銀河は、宇宙連邦とKRIMZON帝国の2大勢力に分裂し軍拡競争を繰り広げていた。両勢力の外交努力により一応の平和が保たれていたのだが、ある日ヴォーガニア星域より、帝国が奇襲を仕掛けてきた。連邦は準備不足と通信妨害により連戦連敗。星域から撤退する羽目になってしまった。しかし連邦にも切り札があった。

超巨大宇宙要塞「EMERSON」である。だが現在「BIG-E」はテスト中であり実戦配備まであと60日かかる。それまでに星域の一部を奪回し、敵を混乱に陥れるために、最新鋭宇宙戦艦を投入し、特殊作戦を展開することになった。

その宇宙戦艦の名を「ステラ・スター」。

作戦名を「ステラ・コマンド」という。

そんなわけで君は「ステラ・スター」の艦長となって、60日以内に敵を星域の一部から掃討するという、困難極まりない任務に着くことになったわけだ。

ルールだが、これはリストが全部載っていないことでもあるので次回とし、さらにいうなら変数名なども次回まわしとして、今回は載っているプログラムの構造について見ていこう。このプログラム、とても君たちでは組めないような、かっこいいプログラムなのだ。その理由、君たちには謎だろう。しかし考えてほしい。考えたか？

プログラムを読めば、100行から230行の間を行ったり来たりしている。これがメインだ。

メインが短いほど、古くなっても内容を忘れず他人にも読みやすい。芸術的とはこういうのをいうのだ。

そしてメインから呼び出されるのはすべてサブルーチン。こいつが渋い。その理由は、次回への宿題とする。よーく考えるように。

それじゃあ、来月のゲーム後半部のリストとルール、プログラム解説を楽しみにしていてくれ！

挑戦のプログラム、面白い手紙、期待して待っているぞ。さらばだ。

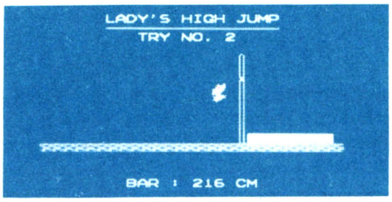
あてさき

ドクトルだみお、こと"ドクだみ"博士に対する挑戦状、質問状、その他悩みの相談など、どんどん左記の住所に送ってほしい。博士は君の手紙を待っている。

告

〒102　東京都千代田区
四番町2-1
㈱日本ソフトバンク
BEEP「ヤタタ・ウォーズ」
GAMEジョッキー係

今回はグッと縮小されてゲームは1本。でも、内容は充実。ファミコン版スポーツシリーズ第2弾、レディの走り高とびの登場です!!



レディの走り高とび

ファミリーコンピュータ
水野雨男

いやー、お待たせしました。ファミコン版スポーツシリーズ第2弾、レディの走り高とびが完成しました。ひたすらキーをたたいて、レッツトライ!!

遊び方

前作の走りはばとび同様、キーボードのカーソルキー→とスペースバーを使います。

STARTの表示がでたら、とにかく→キーをたたいてください。するとレディが走りはじめます。なお、走るスピードは、たたくスピードが速いほど、速くなります。そして、適当なところでスペースバーを押すと、レディがジャンプします。さらに、レディが上がっていく途中で、→キーを押してやるとレディのジャンプ方向が少し変更され、バーを楽に越えられるようになります。

以上が1トライで、ひとつの高さについて3回までトライできます。クリアした場合は、自動的にバーの高さが変更され、3回とも失敗の場合は、本日の最高記録と、あなたの記録が表示され、いちおうゲーム終了ということになります。

これまた前作同様、ゲーム自体は1人用に作ってありますが、友だちといっしょに、何人かで記録をつけながら、競いあうのもいいでしょう。

変更点

まだメモリに余裕があるので、必ずしもリストどおりに打ち込む必要はありませんが、まあリストどおりに打ち込んだ方が無難です。キャラクターを変えたい場合は、1010行目のPOKE文のデータのところを変えてください。なお、今回はスプライト定義にPOKE文を使っています。したがってアドレスの打ちまちがいは死を招く可能性があるので、1010行は注意して打ち込んでください。

他の変更点としては、サウンドがあります。ここもPOKE文を使えるのですが、今回はその使い方が今ひとつわからなかったので、使いませんでした。みなさんで適当に変更してみてください。

最後に、今回もKAZ氏のつめこみ講座を、おおいに参考にさせてもらいました。この場をかりてお礼申し上げます。

いやー、ファミコンってほんとにいいもんですね。

BGグラフィック画面データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1							L	A	D	Y	'	S		H	I	G	H		J	U	M	P						
2							K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52						
3																												
4																												
5																			J40									
6																			J20									
7																			J20									
8																			J20									
9																			J20									
10						S	T	A	R	T	!								J20									
11																			J20									
12																			J20									
13																			J20									
14																			J20	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	
15	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42
16																												
17																												
18																												
19									B	A	R		:						C	M								
20																												

LADY'S HIGH JUMP　LIST1

```
1000 A=&H0:B=&H1:CGSETB,A:H=180
1010 FORI=A TO&H3:DEFSPRITEI,(&H2,B,A,B,A)="":NEXT:DEFSPRITE&H4,(&H2,B,A,A,B)=""
:DEFSPRITE&H5,(A,A,A,A,A)="":POKE&H680,29,28,31,30,33,32,35,34,41,40,43,42,53,52
,55,54,54,55,52,53,223
1020 T=A
1030 VIEW:SPRITEON:LOCATE13,19:PRINTH:LOCATE&H9,&H3:PRINT"TRY NO."T+B
1040 X=16:Y=127:G=A:D=A:P=&H6:C=A:K=A:N=160:O=140-H*&H4/15
1050 SPRITEA,X,Y:SPRITE&H5,N,O
1060 IFINKEY$=""THEN1060
1070 C=C+B:IFC>&H4 ANDP>A THENP=P-B:C=A
1080 W=ASC(INKEY$):IFW=32THEN1140
1090 IFW=&H1BTHEN1210
1100 IF(W=28ANDK=A)OR(W=A ANDK=28)THENC=A:K=W:P=P+B
1110 X=X+P*&H3/30:IFX>152THEN1200
1120 SPRITED:D=D+B:IFD=&H2THEND=A
1130 SPRITED,X,Y:GOTO1070
1140 F=A:GOSUB1270:IFF=B THEN1200
1150 IFX<160 ORG=A THEN1200
1160 LOCATE&H5,10:PRINT"CLEAR !":PLAY"T1Y2M1V3O3E5GADB":PAUSE100:R=H:SPRITE&H2
1170 IFH>M THENM=H
1180 H=H+&H3:IFH<200THENH=H+&H2
1190 GOTO1020
1200 LOCATE&H5,10:PRINT" FAIL !":PLAY"T1Y3M1V5O2#F5AG#FC":PAUSE100:FORI=A TO&H5:
SPRITEI:NEXT:T=T+B:IFT<&H3THEN1030
1210 SPRITEOFF:CLS:LOCATE&H7,&H3:PRINT"TODAY'S BEST":W=M:GOSUB1260:LOCATE10,&H6:
PRINTW$:LOCATE&H7,&H9:PRINT"YOUR RECORD":W=R:GOSUB1260:LOCATE10,12:PRINTW$:LOCAT
E&H7,22:PRINT"REPLAY? (Y/N)"
1220 W$=INKEY$:IFW$=""THEN1220
1230 IFW$="Y"THENH=180:GOTO1020
1240 IFW$<>"N"THEN1220
1250 CLS:LOCATE&H5,12:PRINT"***GAME OVER***":END
1260 W$=STR$(W):W$=RIGHT$("00"+RIGHT$(W$,LEN(W$)-B),&H3)+" CM":RETURN
1270 V=P*&H3/&H2:U=V/&H4:SPRITEA:SPRITEB:D=B:F=A:PLAY"T1"
1280 I=A:S=-&H4:Z=B:PLAY"O3":GOSUB1320:IFF=&H2THEN1430
1290 IFF=B THEN1370
1300 I=A:S=&H4:Z=A:PLAY"O2":GOSUB1320:IFF=B THEN1380
1310 RETURN
1320 PLAY"F0":SPRITE&H2,X,Y:X=X+B:Y=Y+S:I=I+B:IF(ABS(N-X-&H4)<&H8)AND(ABS(O-Y+&H
4)<&H8)THENF=B:RETURN
1330 IFINKEY$=CHR$(28)ANDZ=B THENF=&H2:RETURN
1340 IFY<0 THENG=B
1350 IFI<U THEN1320
1360 RETURN
1370 SPRITE&H2:PLAY"O5":GOSUB1390:I=A:S=&H4:PLAY"O1"
1380 SPRITE&H2:SPRITE&H3:SPRITE&H4:GOSUB1390:RETURN
1390 PLAY"F0":SPRITED+&H3:D=D+B:IFD=&H2THEND=A
1400 SPRITED+&H3,X,Y:X=X+B:Y=Y+S:IFO<138THENSPRITE&H5,N,O:N=N+B:O=O+S+B
1410 I=I+B:IFI<U THEN1390
1420 RETURN
1430 V=(Y-127+P*&H2)*&H2/&H3:U=V/&H2
1440 I=A:S=-B:Z=A:GOSUB1320:IFF=B THENGOSUB1380
1450 PLAY"O2":V=127-Y:U=V/&H2:I=A:S=&H2:Z=A:IFF=B THENGOSUB1380:RETURN
1460 GOSUB1320:IFF=B THEN1380
1470 RETURN
```

TINYANのアイデアファイル

PC-6001/mkII/SR PC-6601/SR by TINYAN

短いリストも、アイデアしだいで楽しいゲーム!!
今回は、TINYANからのうれしいお知らせもあるよ

ばーん

TOP SECRET

「こんにちは、たいにゃんでーす。今回は、BEEPを読んでいるみなさんに、㊙事項を教えちゃいまーす。にゃあんと、あのチョップリ○ターで、スペシャルフラグがだせるのです。ただし、PC-60シリーズ用に限るんですけどね。どうやるかっていうと、あ、ちょっとまってね」

と言って、たいにゃんは部屋のカーテンを閉めてきました。

「TINYANに知られるとまずいからね。そうそう、どうやってやるかというと、ある状態のときに、6のキーを押せばいいんだよ。そうすれば、大使館のはたがスペシャルフラグになって、ヘリコプターの弾が、スペースキーを押しっぱなしででるようになるの。どのような状態のときかっていうと、助けた人数も、殺した人数も、乗っている人数もすべて……」

「こらー、たいにゃん」

突然うしろのドアが開いて、TINYANが入ってきました。

「それを他人に教えたらだめだって言ってるのに」

「だってぇ」

「だってじゃない。バツとして、毒花地獄でしばらく反省してなさい」

「……」

遊び方

RUNさせると、画面に大というキャラクターがでます。これがたいにゃんです。たいにゃんは、カーソルキーで上下左右に動けます。

そして、画面上に数字がでます。これは花で、あとどのくらいで種ができるかを表しています。この数字が0になると、種ができ、その種は4方へ飛び散っていきます。形は、∧∨<>です。

この種には毒があるので、たいにゃんが当たるとゲームオーバーです。できるだけ長い間、逃げてください。だんだん、花が多く咲くようになります。

注意書きはこれかな

一部に機械語を使っているので、このゲームで遊んだあとは、リセットしてください。TINYANは、それをやらずに、ディスケットを殺したことがあります。

「ばーか」

「こら、たいにゃん。いつの間に逃げだしてきたんだ」

「たいにゃんに、不可能の文字は理解できない。あれっ」

くわみなり

おはなし

「その手を、おはなし」

「ご、ごめんなさい。どうやらTINYANは、今回もやる気がないらしいの。だから、かわって、たいにゃんが説明しまーす。というわけで、みなさんわかりましたかあー」

「こらあ、今のはTINYANが言ったんだからね、もう。それは、あたしが地球について3日ほどたったころの、嵐の日のことでした。宇宙船から遠く離れたところで、雷というものを初めて見たあたしは、ただただおびえるばかりでした。そんなところへ」

「この、親切なTINYANが通りかかった、というわけなんだな」

「にゃにが親切よ。TINYANはそのとき、『これこれ、わらべ、なにを泣いておる。おーおー、そうか雷がこわいのか。それならこれを使いなされ。これは、ヒライシンといって、雷を防ぐお守りじゃ』って言ったにょよ。あたしは、それを持って歩きだしたのよ」

「そんな使い方をするとは、思ってもみなかったんだよ」

「そして、めでたく雷にうたれて気絶したってわけね」

「あれで生きてるなんて、人間じゃないな」

「だって人間じゃないもん。あ、とにかくそのとき助けてもらったお礼に、こうしてプログラム作っているわけなの。あっ、よく考えたら、雷にやられたのは、TINYANのせいじゃないの。ひどーい。もう仕事しないもん」

「え、いいのかな。それじゃあ、たいにゃんの宇宙船のエネルギー源になる、114番元素ニャンダリウムさがすの手つだわないぞ」

「ふえーん。けっきょくこうなる運命なのね」

遊び方

え、遊び方必要ですか。ぢゃあ説明しましょう。

使うキーは、例のごとく←と→です。雷をよけて、右はしの家まで帰ってください。そうすると1点です。雷の落ち方には、あるパターンがあるので、それがわかれば高得点できるでしょう。

では、説明おわり。

あー、いそがしい。

●タイニャンの新連載ゲーム予告

10月号より、タイニャンのアイデアファイルがパワーアップして、新連載ゲームが始まります。

これは、一種の連載ロールプレイングゲームのようなものですが、内容をロールプレイングに限定せずに、一つ(一人)のキャラクターが、今回はロールプレイ、次回はリアルタイム、そしてあるときはアドベンチャーゲーム上で、というようにプレイしていくゲームです。

しかも、主人公は正義のなんとかではなく、悪の組織バグーの幹部で、いつしか全宇宙を支配することをねらっている、という設定です。

対応機種としては、現在、PC-8801シリーズ、PC-9801シリーズ、FM-7シリーズを考えています。

また、もし可能ならば、PC-6001mkIISR、PC-6601SRにも対応させたいと思っています。

みなさん、連載をお楽しみに!!

② ばーん PC-6001/mkII/SR PC-6601/SR ①

```
10 FOR AD=&HD000 TO &HD0AF:READ D$:POKE
AD,VAL("&H"+D$):NEXT
50 ST=0:T=0:TI=0:LE=.1:K=57:K$="9":GOSUB
 1000
100 IF SCREEN (X,Y)<>29 THEN 4000
110 LOCATE X,Y:PRINT" ";:P=STICK(0):X=X+
(P=3)*(X<30)-(P=7)*(X>1)
120 Y=Y+(P=5)*(Y<14)-(P=1)*(Y>1):IF SCRE
EN (X,Y)<>32 THEN 4000
130 LOCATE X,Y:PRINT"0016っ:X:っ";:EXEC&HD0A0
200 IF RND(1)>LE THEN 210
205 A=RND(1)*32:B=RND(1)*14+1:IF SCREEN
(A,B)=29 THEN 210
206 LOCATE A,B:PRINT K$;
210 T=T+1:IF T<100 THEN 100
220 T=0:TI=TI+1:LE=LE+.1:K=K-1:IF K=52 T
HEN K=53
230 K$=CHR$(K):GOTO 100
1000 SCREEN 1,2,2:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR
 1,,1:CLS
1010 X=16:Y=8:LOCATE X,Y:PRINT"0016っ:X:っ      9"
1020 SOUND 8,16:SOUND 1,1:SOUND 0,0:SOUN
D 12,7:SOUND 13,8
1099 RETURN
4000 SOUND 12,1:FOR I=1 TO 50:COLOR ,,2:
COLOR ,,1:NEXT:SOUND 13,0
4010 ST=TI*100+T:IF ST>HT THEN HT=ST
4020 CLS:LOCATE 10,5:PRINT"GAME OVER"
4030 LOCATE 10,9:PRINT"TIME:";ST
4040 LOCATE 5,11:PRINT"HIGH-TIME:";HT
4050 LOCATE 3,14:PRINT"REPLAY SPACE KEY"
4060 IF STRIG(0)=1 THEN 50
4070 PSET(RND(1)*256,RND(1)*192),INT(RND
(1)*2)*2+1:GOTO 4060
5000 DATA 21,20,e2,01,02,c0,11,e0,ff,7e,
fe,30,20,1e,3e,20
5010 DATA 77,e5,dd,e1,dd,19,3e,5e,dd,77,
00,3e,3c,dd,77,1f
5020 DATA 3e,3e,dd,77,21,3e,76,dd,77,40,
18,0c,fe,3a,f2,38
5030 DATA d0,fe,30,fa,38,d0,3d,77,23,10,
ce,0d,20,cb,00,00
5040 DATA dd,21,df,e3,01,02,d0,dd,7e,00,
fe,76,20,0a,dd,77
5050 DATA 20,3e,20,dd,77,00,18,0c,fe,3e,
20,08,dd,77,01,3e
5060 DATA 20,dd,77,00,dd,2b,10,df,0d,20,
dc,00,00,00,00,00
5070 DATA dd,21,00,e2,01,02,e0,dd,7e,20,
fe,5e,20,0a,dd,77
5080 DATA 00,3e,20,dd,77,20,18,0c,fe,3c,
20,08,dd,77,1f,3e
5090 DATA 20,dd,77,20,dd,23,10,df,0d,20,
dc,c9,00,00,00,00
5100 DATA f5,e5,d5,c5,dd,e5,cd,00,d0,dd,
e1,c1,d1,e1,f1,c9
10000 REM Seena Takashi san fan desu
```

② くゎみなり PC-6001/mkII/SR PC-6601/SR ①

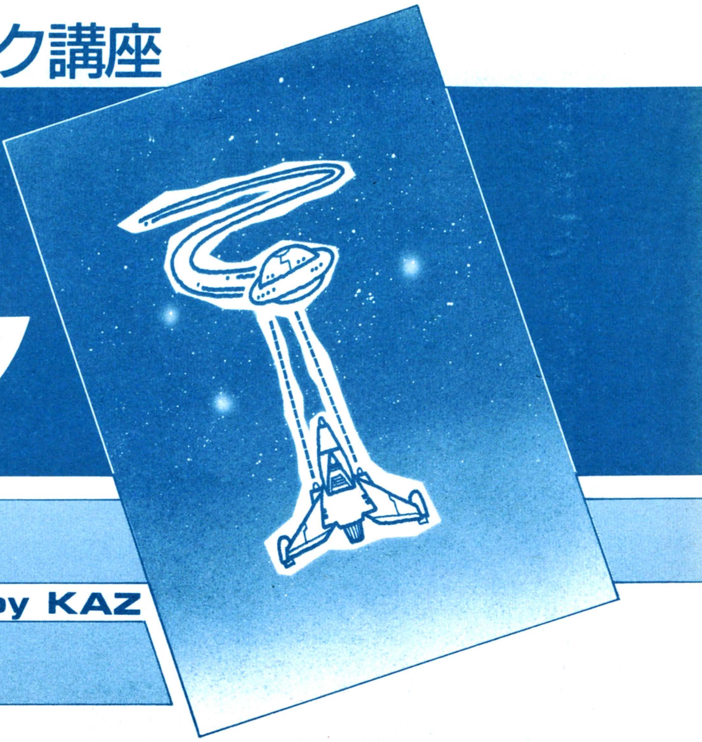
```
10 CLEAR 2000
20 DIM KM$(9),C$(2):C$(2)=CHR$(31):C$(1)
=C$(2)+CHR$(29)
21 C$(0)=C$(1)+CHR$(29)
30 FOR I=0 TO 9:KM$(I)="o"+C$(1):SP$(I)=
"o"+C$(1)
31 FOR J=1 TO 15
32 READ D:KM$(I)=KM$(I)+"*"+C$(D)
33 SP$(I)=SP$(I)+"  "+C$(D)
34 NEXT
35 NEXT
40 FR=FRE("")
45 LE=.05:SC=0
90 X=1:Y=15:R=10
95 GOSUB 1000
96 LOCATE X,Y:PRINT"0016▂b‡";
100 IF SCREEN(X,Y)<>16 THEN 400
101 P=STICK(0)
105 LOCATE X,Y:PRINT"  ";
110 IF P=7 THEN IF X>1 THEN X=X-1
120 IF P=3 THEN X=X+1:IF X=24 THEN 500
130 LOCATE X,Y:PRINT"0016▂b‡";
200 IF RND(1)>LE THEN 100
201 IF SW=1 THEN 215
205 IF RND(1)<LE THEN R=INT(RND(1)*15)+4
206 KL=RND(1)*20+17
207 RR=INT(RND(1)*10)
210 LOCATE R,0:PRINT LEFT$(KM$(RR),KL);:
KX=POS(0):KY=CSRLIN
211 LOCATE R,0:PRINT"●":SW=1:GOTO 100
215 SOUND 10,9
225 REM RR=INT(RND(1)*10)
230 SW=0:LOCATE R,0:PRINT KM$(RR);
240 LOCATE R,0:PRINT SP$(RR);
250 SOUND 10,0
260 GOTO 100
400 SOUND 7,63-1-2-4
405 PLAY"s8m150o2g4"
410 LOCATE 5,8:PRINT"ぴ゛りぴ゛り"
420 LOCATE 3,12:PRINT"REPALY SPACE"
430 IF STRIG(0)=0 THEN 430
440 GOTO 45
500 SC=SC+1:PLAY"o6l64vcececececececece"
580 LE=LE+.05:IF LE>.9 THEN LE=.9
590 GOTO 90
1000 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR
 1,,1:CLS
1010 PRINT"     ooooooooooooooo"
1200 SOUND 7,63-1-2-32:SOUND 6,14
1499 LOCATE 25,4:PRINT"SCORE"
1500 LOCATE 24,5:PRINTSC;
1501 LOCATE 24,13:PRINT"┌^┐"
1502 LOCATE 24,14:PRINT"├┐|"
1503 LOCATE 24,15:PRINT"┴┴┴";
1999 RETURN
5000 DATA 0,0,2,2,2,2,0,0,2,0,2,1,1,0,1
5010 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
5020 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2
5030 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0
5040 DATA 1,2,2,0,2,0,0,2,0,0,0,1,2,0,2
5050 DATA 2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0
5060 DATA 2,2,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0,0,0,2
5070 DATA 2,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2
5080 DATA 0,0,1,1,2,2,1,1,0,0,1,1,2,2,1
5090 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0
```

ファミリーベーシック講座

なんとなくベーシック

シューティングゲーム & リスト打ちこみ術VOL.1

by KAZ



今回は、ちょっと目先を変えて、初心者むけに、プログラムの打ちこみ方とエラーが出たときの対策についてです。コンピュータのオーソリティを自負する方たちには、つまらない原稿になってしまいそう。必要なところだけ読んでください。

では、まずは、ゲームの説明といってみましょう!!

シューティングゲーム

(1)打ちこみ方

プログラムを作るのはたいへんですネ。このぐらいでカンベンしてください。今回は、メモリエリアに余裕があります。自分で改造する方は、ご自由に。

打ちこむときは、そのまま打ちこんでセーブしておいてください。

BGグラフィックは、いつものように背景入力に使ってください。今回は、3ケタの最後が1のものと、Øのものがあります。キャラクターのセレクトモードでリターンキーを押して色のナンバーをØ、1に合わせて描いてください。BGグラフィックもセーブしておくように。

なお、ご質問については、後半のリスト打ちこみ術のチェックを行ってからしてくださいネ。それと、改造プログラムについては、お答えしかねますので、その点もよろしく。

(2)遊び方

「宇宙空母ギャラクティカ」のように、ヒュンヒュン襲ってくるサイロン宇宙船を、次々と撃ち落とすスリリングなゲームを作ろうと思ったのですが……。結果はヒサンそのもの。いも虫がのたくるようなゲームになってしまいました。

✚ボタンの左右で照準を合わせ、A、Bボタンで原子破壊砲を撃つ。ただそれだけです。砲の照準は上下2つあり、オレンジの方に弾が行きます。✚ボタンの上下で照準を切り替えられます。砲弾は自動誘導機能付きですから、発射後に照準を変えても敵を追尾します。

10回ミスするとゲームオーバー、20機破壊すると任務成功です。

今回はパレットの使い方を工夫してみました。命中シーンや照準切り替えを参考にしてください。

BGグラフィック画面データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1																												
2																												
3																												
4														L21	L11													
5														LØ1	K71													
6																												
7																												
8																												
9																												
10														L2Ø	L1Ø													
11														LØØ	K7Ø													
12																												
13																												
14																												
15																												
16																												
17		K71	L21																							L11	LØ1	
18	K71	L21																									L11	LØ1
19	L21					K7Ø	L2Ø				I6Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø				L1Ø	LØØ					L11
20					K7Ø	L2Ø	I6Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J1Ø							JØØ	J3Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø	L1Ø	LØØ				

SHOOTING GAME　FAMILY COMPUTER リスト 1

```
100 DIM S(&H4,&H1)
110 SPRITEON:VIEW
120 LOCATE&H0,21:FORA=&H0TO55:PRINTCHR$(253);:NEXT
130 PRINT"MISS: 0   HIT: 0   FIRE: 0 ";
140 RESTORE:A$=""
150 READA:IFA THENA$=A$+CHR$(A):GOTO150
160 DATA158,159,156,157,162,163,160,161,159,158,157,156,0
170 FORA=&H0TO&H1:DEFSPRITEA,(&H0,&H1,&H1,&H0,&H0)="":NEXT
180 FORA=&H0TO&H4:DEFSPRITEA+&H3,(&H1,&H0,&H1,&H0,&H0)=CHR$(223)
190 X=RND(14)*16+16:Y=RND(8)*16+23:SPRITEA+3,X,Y:S(A,&H0)=X:S(A,&H1)=Y:NEXT
200 X=&H0:W=X:V=X:A=&H0:U=X
210 S=&H0:D=RND(4)*16+96:E=S:F=RND(&H9)-&H4:G=&H4:R=RND(&H3)-&H1
220 PALETB A,30,48,33,&H2:PALETB &H1-A,30,48,33,24
230 M=&H0:L=STICK(&H0):IFL AND&H1THENM=-&H8
240 PALETS &H0,30,48,33,&H2
250 IFL AND&H2THENM=&H8
260 IFL AND&H4THENA=&H1
270 IFL AND&H8THENA=&H0
280 IFS<>&H0 ORSTRIG(&H0)=&H0THEN310
290 S=16+A*32:T=168+A*16:V=V+&H1:LOCATE24,23:PRINTV;
300 POKE&H4015,&H7:POKE&H4000,&HFF,&H83,&H80,&H90
310 FORZ=&H0TO&H4:N=S(Z,&H0):N=N+M:IFN<16THENN=224
320 IFN>240THENN=16
330 SPRITEZ+&H3,N,S(Z,&H1):S(Z,&H0)=N:NEXT
340 IFE>180ORD<16ORD>240THEN490
350 IFE>114 THEN G=16
360 IFE>68 THEN G=&H8
370 F=F+R:IFABS(F)>4THENR=-R
380 D=D+F+M/&H2:E=E+G
390 DEFSPRITE&H2,(&H0,&H1,&H1,-(SGN(F)=1);&H1)=MID$(A$,4*(SGN(F))+5,4)
400 SPRITE&H2,D,E
410 IFS=&H0 THEN 480
420 Z=-((S/32)*32=S)*4:POKE&H680+Z,176,177,178,179:POKE&H684-Z,180,181,182,183
430 S=S+16:T=T-16:SPRITE&H0,S,T:SPRITE&H1,244-S,T
440 IFS<>128THEN480
450 SPRITE&H0:SPRITE&H1
460 IFABS(S-D)<17ANDABS(T-E)<9THEN510
470 S=&H0
480 GOTO220
490 X=X+&H1:LOCATE&H6,23:PRINTX;:IFX<10THEN210
500 LOCATE&H7,&H7:PRINT"ボセンハ,ハカイサレタ!!":LOCATE&H7,&H8:PRINT"キャビンボーイニ,カクサゲダァー
!!":GOTO600
510 W=W+&H1:LOCATE15,23:PRINTW;
520 POKE&H4015,&H7:POKE&H4000,&HFF,&H95,&H60,&H81
530 FORZ=48TO30STEP-&H1:PALETS&H0,30,Z,33,&H2:PAUSE&H3:NEXT
540 FORZ=33TO30STEP-&H1:PALETS&H0,30,30,Z,&H2:PAUSE&H3:NEXT
550 FORZ=&H2TO14:PALETS&H0,30,30,30,Z:PAUSE&H3:NEXT
560 SPRITE&H2:IFW<30THEN210
570 LOCATE&H7,&H7:PRINT"ニンム カンリョウ!!":IFX=&H0THENLOCATE&H7,&H8:PRINT"キミハ,ニュータイプカ
?":GOTO600
580 IFX=V THENLOCATE&H7,&H8:PRINT"GOOD SHOOTER !!":GOTO600
590 LOCATE&H7,&H8:PRINT"* オメデトウ *"
600 LOCATE&H5,14:PRINT"PUSH START BUTTON";
610 IF STRIG(&H0)<>&H1THEN610
620 RUN
```

リスト打ちこみ術 VOL.1

打ちこむ前の下準備

雑誌に載ったプログラム。何やらおもしろそうと感じても、あわてて打ちこんではいけません。はやる心をぐっと押さえて、まずは下準備をしなくては……。

①機種とBASICのバージョンを確かめよう。

今の世の中は、もうコンピュータ氾濫時代。新しいコンピュータが出ると、その機能をフルに活用するためベーシックのバージョン変更が行われ、新しい命令や、命令の使用法の変更なども行われています。

ファミリーベーシックについても、V1、V2、V3と3つのバージョンがすでに発表されています。このうちV1は、プロトタイプに当たり、ファミリーベーシック発売のごく初期に売られたもので、他の2つより命令数が少なくなっています。

一応、ファミリーベーシックのプログラムはV2を中心にリストを載せています。これが一番出回っているということですね。

V3については、先月号でも少し書きましたが、メモリ倍増、BGグラフィックのバックアップ、新しい命令の拡張など相当使いやすくはなっています。しかし、V2を買ってすでにキーボードを持っている人向けに、ベーシックカセットしか売り出されていないのが残念。V3＋キーボードのセットも売り出せば、もっとV3も普及するのに……。

コンピュータ、ソフトなければただの箱。BEEPでは、ゲーム情報誌の名に恥じないよう、リストもできるだけ多くの機種について載せるように努力しています。自分の持っているコンピュータに打ちこんで走るプログラムかどうか、もう1度確かめてみましょう。

②1度リストに目を通そう。

何もプログラムリストを読んで理解しろというわけではないのです（そうできれば、それにこしたことはないですが……）。打ちこんで走らせるのに必要な情報がプログラムリストにそろっているかを確かめるということです。

ベーシックのプログラムリストは、例1のように頭に数字の行番号、そして1文字あけて命令文が書かれています。行番号は小さな数字からどんどん大きくなるようになっています。とちゅうで変な行番号が入っていないかよく見てください。プログラムリストは80文字1行で打ち出してあります。2行以上にまたがっているときは、つながりが変でないかを見てください。リストのØ（ゼロ）とO(オー)、I（アイ）と1（イチ）の区別も見分けられるようにしておきましょう。

エディタモード編

まず行わなければならないのが、プログラムエリアの掃除です。ファミリーベーシックには、プログラムのバックアップ機能があるので、新しいプログラムを打ちこむ前に、前のプログラムを消してやる必要が出てきます。それには、NEWという命令を実行します。マニュアルで見ておいてください。バックアップしてあったプログラムは、これでなくなってしまい、次のプログラムの入力準備ができるわけです。

（前のプログラムが必要なときには当然テープにセーブしておくんですよ）

では入力をはじめましょう。本を開いてリストを出してください。プログラムの入力は、慣れないうちは1行入力、1行確認がよいでしょう。どうせ動かなければ、すべて見返すことになるのですから、入力時に確実にやっておくのがベストです。透明のプラスチック定規などを本に当てて、入力する行を間違えないようにするという手もあります。

リスト中に、例2のように空白があるときは、スペースバーを使って入力しましょう。→のカーソル移動キーでは、プログラムが2行にわたるときなどうまくいかないことがあります。

プログラム入力中に生じるエラーには、SNエラー（シンタックスエラー）とOMエラー（メモリオーバーフローエラー）があります。

SNエラーは、プログラムが行番号ではじまっていないときに生じます。1度画面を消して（CLRキーを押す）その行をもう1度入力してください。

OMエラーは、メモリエリアの不足を示します。リストどおりに打ちこんでいるか（スペースの数もですよ）、前のプログラムが残っていないかを確かめてください。

それでもだめなときは、そこまでをカセットにセーブし、バックアップなしで1度電源を切り、再スタートしてください。そして、テープをロードして、続きを打ちこんでください。

実行モード編

プログラムを入力し終えたらまずすること――そう、セーブです。最近ではPEEK、POKEでメモリ内容を直接操作しているプログラムもあります。打ち間違いは、暴走につながることも……。せっかく打ちこんだプログラムです。大切にセーブしておきましょう。

さて、実行したときに出るエラーですが、BEEP編集室では、動作を確認した後、そのままリスト出しをしているので、エラーが出て止まるというバグは、まずないはずです。よくお目にかかるエラー3つについて対策を述べると

①SN（シンタックス）エラー

命令のつづりが間違っているときに出るエラーです。マニュアルの中に、ベーシックの命令一覧表があるので、エラーの出た行の命令のつづりを確認してみましょう。

②IL（イリーガルファンクション）エラー

例3のように、命令を実行するときに、指定する値では不可能ということを示すエラーです。これが一番やっかいで、エラーの出た行に出てくる変数(例3ではA)をリストアップし、プログラム全体で、その変数を使っている行を見なおすこと以外、有効な手段はありません。頑張ってください。

③TM（タイプミスマッチ）エラー

これは、例4のように、文字変数と数字変数のゴチャマゼのときに出るエラーです。＄マークの有無を中心に、確認してください。

今回は、プログラムが動かないときのかんたんな処置法について、述べてみました。少ないページではなかなかくわしくは説明しきれません。自分で他書などを読み、勉強してください。与えられるのを待つだけでは……ネ。

例1

```
10 A=100
```

行番号　命令文

例2

```
20 IFA AND8THEN10
```

↑スペースバーを押して入力。→は使わない

例3

```
30 A=-1:LOCATE A,A
```

↓LOCATEは、X=0〜27、Y=0〜23です

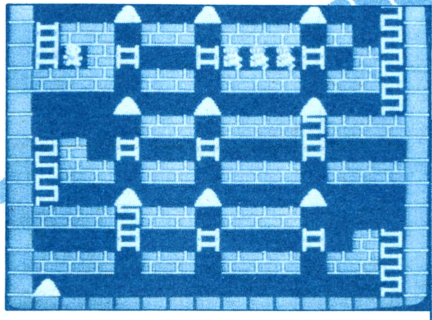
例4

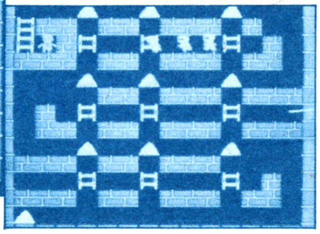
```
40 A$=A:A=SCR$(0,0)
```

ファミコンストラクション ロードランナー[6]

ハドソン●家族電算機

とどまることを知らないこの人気！ 家族電算機も燃えに燃えての難問2面だあ!!





◀▼マトリクス＋（左がエディット面）。
番兵をいかにうまく誘導するか、が鍵です。遠隔操作あり、鬼ごっこあり、と誘導術のすべてをつくしてトライしてください。くれぐれも、かくれんぼはなさらぬよう。

えっさてー、早いもので、もうひと月が経過してしまいました。投稿面の数、レベルともにあがる一方のきょうこのごろ、みなさまは、いかがお過ごしでしょう。東京都江戸川区の高橋さんからとうとうプリンタのハードコピーで面が送られてきました。残念ながら、その面は、今回掲載されていませんが、ファミコン自身をプリンタにつないだとは思えないので、どんな方法（あるいは、なんの機種を使って）で打ち出したのか気になるところです。

今回も、新作2面、投稿4面、そして（ここからがだいじなところだが……）誰も知らなかったバグの世界の一挙公開と、豪華さを極めての3ページでお送りします。

えっさてー、新作は単純な「マトリクス＋(プラス)」と、複雑な「3回まわって……」です。まず単純な「マトリクス＋」から。

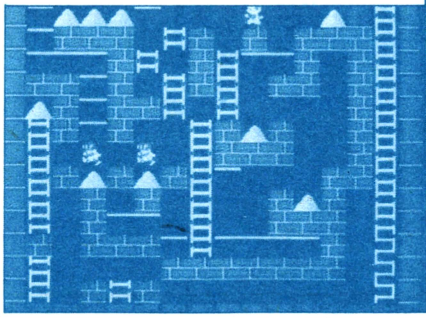
「マトリクス＋」は、ご覧のように、単純なマトリクス（格子）状に並んだ金塊に、1匹のおじゃま虫がプラスされて作られています。そうです、このプラスされた金塊が、単純なこの面を難しくしている……と考えるのは、玄人のあさはかさ。このオマケはほとんどこの面には貢献していません。と書いたところで、信じてくれる素直なBEEPERは、いったいなん人いるでしょう。

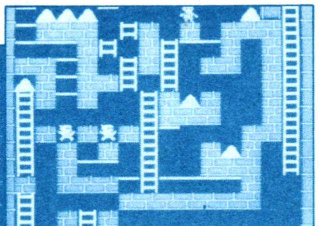
この面は、一見してわかるように、下へ降り始めたら、全部取るまでは、二度と上へはもどれません。そう考えてみると、この面には、かんたんに取れそうに見せかけて、じつは最初に下へ降りたら最期という巧妙な罠がしかけてあることに気づくでしょう。それに気づいたあなたは……まちがっています（ナンノコッチャ）。

えっさてー、複雑な「3回まわって……」ですが、前回の「行ったり来たり」が、「行ったり来たり」しているうちに解けたように（次ページ解法参照）、3回まわればそれで解けたも同然です。そうです。もうおわかりですね。そんな世の中あまくない！ 例によってもしかすると、金塊全部取っても脱出できないかも知れません。

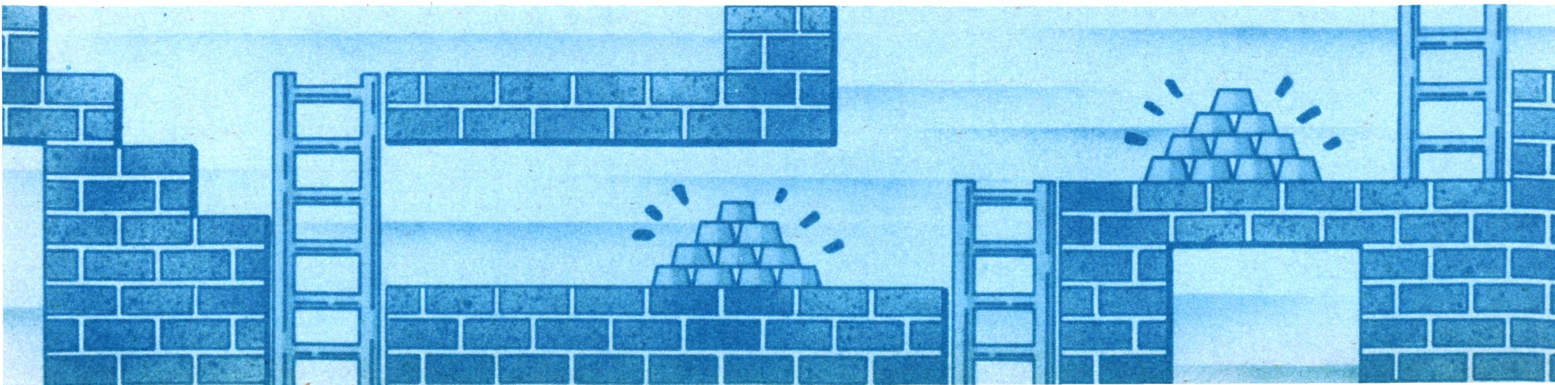
成功を祈って！

以上完走保証済也。





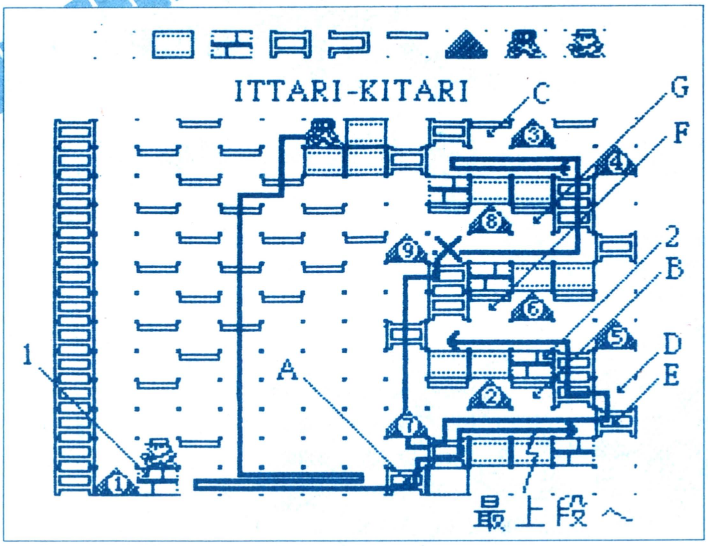
◀▲3回まわって……(左がエディット面)。
まっ「3回まわって……」というタイトル自身、たんに回数をあわせたというか、3回まわれば、いや回らなくても取れそうだ。1回だけじゃ取れないんじゃないかな。



お待ちかね！前号の解法コーナー

というところで、前号の解法へと移ることにしましょう。

まず、「行ったり来たり」の面ですが、これは、実際に行ったり来たりするところがポイントです。



▶7月号「行ったり来たり」

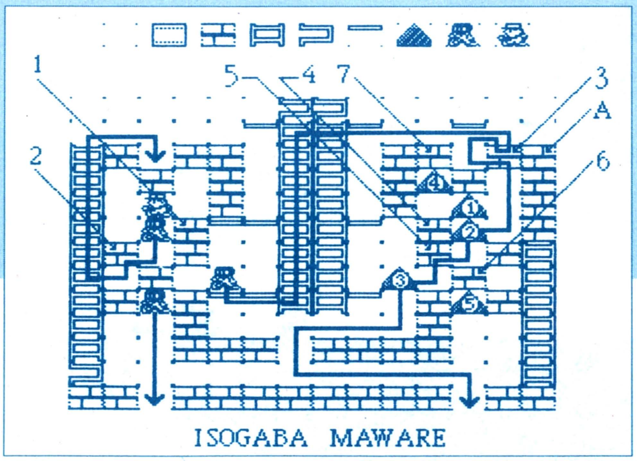
では、どこで行ったり来たりするのかといえば……。

始まってすぐにIをくずして①を取ります（あとで、上からもどって取るのはけっこうしんどいので、ここで取っておきます）。そのかわり、A地点にしばしとどまって、番兵を自分のほうに引きつけておかないと、左端のはしごを登って、二度と降りられなくなるので、注意することです。

ころあいを見て、Bのバーに向かうと、番兵は左に向かうそぶりを見せつつ、Iが再生したとたんにランナーに向かって回れ右、全体進めをしてきます。そこで、彼が②の左下のはしごを登ったのを見て左へダッシュし、頭を踏んで②を取り（「行ったり」です）、そのまま左のバーまで駆けぬけずにすぐにBにもどります（「来たり」です）。これは、タイミングしだいで確実にこなせますから、練習あるのみ（うしろの頭ごなしでは通常どおり駆けぬけてください）。

続いては、番兵との距離が近すぎて危険なので、最上段の③をねらいます。そのさい、2をくずしておくと時間がかせげるでしょう。頭ごなしに③を、そのまま落下しつつ④、⑤を取ったならD地点（はしごの上）で待ち、番兵が×印まで来たところでE地点（はしごの中）へ下がります。すると、彼は左側へ落ちて⑦を取ってきてくれます（取らなかったら、あとで取りに行きましょう。取ってきたら、どこかで置いた時点で回収しておきます）。

さて、自分はすぐに上にもどり、F地点で待ち、番兵が来たところで⑥を取り、ふたたび2をくずして時間をかせぎます。G地点から同じく頭ごなしに⑧を、最上段から⑨を取って終わりです。



▼7月号「急がば回れ」

もう片方の「急がば回れ」の面は、大忙しなのですが、STARTボタンを押してすぐにAボタンを押して、次の瞬間にはもうBボタンを押していてください。↓のようにしてI、2とくずしたら、すばやくAのレンガの上へ移動（もたついていると、真ん中の番兵につかまってしまいます）。番兵が、真ん中のはしごを登りきったあたりで3をくずし、彼がそこに落ちたところで、自分は、はしごのところまでもどります。番兵が穴からはいだしたら、おもむろにはしごをI段下がって彼をバーの下の穴に落とします（タイミングとしてこのときには、3が再生しているはずです）。さあ、ふたたび3をくずして、番兵の頭に乗って落ちて行きましょう。つかえたら、いっしょに左へ移動して、①を取ると同時に、4をくずします。続いて②を取り5をくずし、番兵の頭の上で6をくずしたら、すぐに左へ移動して③を取るわけです。

あとは、一目散に上にもどり、7をくずして飛びこみ、④、⑤を取れば、ぎりぎりで、真下の穴に番兵が落ち、残りの穴もそれぞれ番兵によってふさがっているはずですから、左側から回って天国へと向かいましょう。

前々号の解答については、「うず」の面の解法がもうひとつあって、左下の金塊を先に取ったほうが楽でした。親心を出して、右端にも天国への階段をつけたのが仇になったと反省しています（なんとなく、今回もべつの取り方がありそうな予感が……）。

しかし、その前の「名なしのシンプル」の面が、あまりにもかんたんすぎて、正解者が多数だったのにくらべると、「ダイヤ」と「うず」の面は、手ごたえのある面で、解答者数自体もかなり少ないようでした。

その解答者の中のまたもや数少ない正解者は、そのレベルが高く、まったくもって、驚くやら、あきれるやら……。きみたち、学校の勉強のほうも大丈夫なんだろうね？と、よけいな心配もしたくなる、梅雨の一日でした。

今月もにぎやかにLODE READER

今回の目玉は、出つくしたと思われていたバグが、じつはまだあったという恐ろしい話と、隠れキャラ情報ですが、まあ先をあせらず投稿面からいきましょう。

まず、東京の立松君。彼は以前にも出ましたが、カタカナでビープをあしらい、しかもシンプルにまとめた点を評価してみました。

説明になっていませんか？　では、やってみてください。これで案外難しいでしょう。よけいなものがあるかも知れません。くれぐれもご注意を……。

静岡の名切君は「ナギリ」と読んでよいのでしょうか？　一見して序盤が勝負のしどころであることがわかります。最後は例の頭ごなしですが、ランナーと番兵の進行方向が逆になるので、番兵は3人必要ということは……。

富山県のペンネーム「ニャームコたち」の面は、なにかをふっきりたい人たちだけトライしてください。番兵は1人、しかも閉じこめるのはかんたんだから、大部分は、自分1人でゆっくりと取って回れるはずなのに、掘り始めたらやたらと忙しい。これをクリアすれば、時間差掘りの大家になれるでしょう。最高20個を連続して時間差掘りすれば、ふっ切れること受けあいの面です。

最後は、またまた登場して、㋭の人ゴメンナサイの、神奈川県の岸本君です。本人によれば「真の上級者のみが挑戦できる、ミステリアス・ロードランナー」の面ということで、なるほど、今までにないテクニックが必要となってきます。これまでに見られたテクニックを「動」とすれば、これは「静」のテクニックといえましょう。なんと金塊を使って解くのです。はたしてその意味は？　この面には落とし穴が3つもあるのですが、このテクニックに免じて採用してしまいました。解けた人にはわかるでしょう。じつは、この面を解くには、もうひとつ大技が必要らしいのです。それを使わずにクリアしたぼくは悪い子でしょうか…。

ここで、お待ちかねのバグ情報&隠れキャラです。

静岡県の筒井君ほかによると、エディット面でも、リンゴのほかに、オレンジ・バナナ・スイカ・イチゴが出るということで、ノーマル画面でランナーを速くしたり遅くしたりしておいて、ゲームオーバーにしたあとでエディット面でプレイすると出るそうなので、さっそくトライしてみましょう。

それから、オマケの「BUG・INFO」の面を入力して、ランナーを左端のはしごの最下段へ移動し、✚字ボタンの左右を押すと、番兵は踊るは、穴へ落ちるは、さあたいへん。これも「ニャームコたち」からの情報でした。

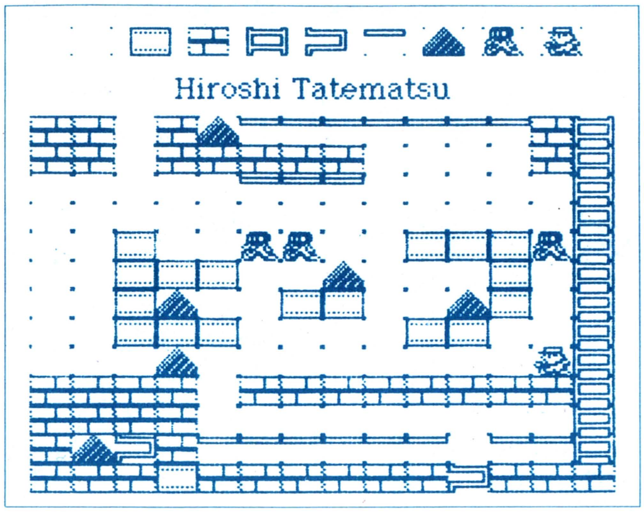
さて極めつけは、なんといっても札幌市の三上君の強制誘発バグです。

①ノーマル画面ではじめにステージとスコアが表示されているうちに、35回以上AかBのボタンを連続うち。

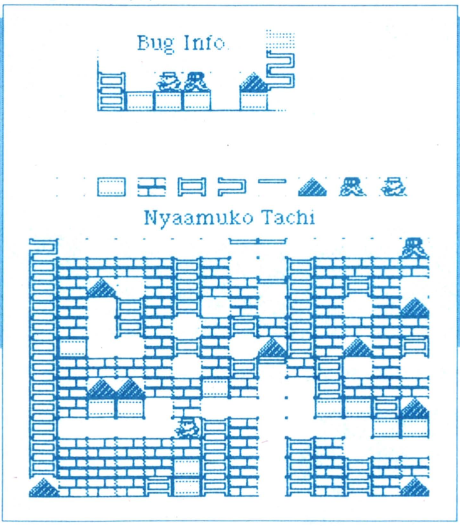
②ゲームが始まり画面スクロール中でランナーが見える前に、SELECTボタンをちょんと押す。

③スクロールが止まり、ランナーがでてくるが、これがニセモノで、ロボットにもつかまらず金塊もとれないのです。

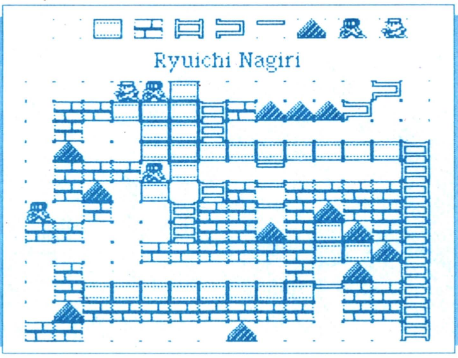
次号では3面から7面のワープの仕方を公開。こう、ご期待！



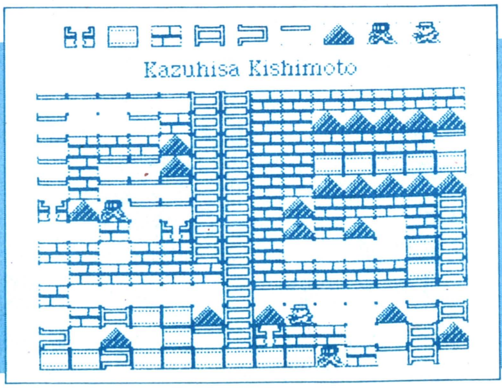
▲立松博士クン（東京都）の投稿面



▼バグ(上)と「ニャームコたち」の投稿面(下)



▼名切竜一クン（浜松市）の投稿面



▶岸本和久クン（大和市）の投稿面

★124ページに試写会ご招待のお知らせがあります。

Beeper試写室

ジョン秋月

夏休み映画、この3作品がキーポイントだ！

速球を投げられなくなったピッチャーとMOMOKO

〈スタッフ〉
原作……マイク・スフリングレイン
脚本……………原田真人
監督……………石山昭信
特殊技術撮影…大岡新一
特殊美術………高橋昭彦
特殊メイク……原口智生
視覚効果………中野稔
〈キャスト〉
MOMOKO…菊池桃子
片山先生………早乙女愛
フレイム………益岡徹
マルイ…………竹中直人
モトハル………井浦秀智
キンジロー……磯崎洋介
トオル…………栗田光志
フー……………五十嵐登
ステーション…佐藤直洋

テラ戦士Ψ BOY

映画館で見よう、桃子ちゃんの魅力

昨年の3月、映画「パンツの穴」で主演。4月にはレコードデビューして、いちやくアイドルになった菊池桃子ちゃん。ん？ キミも大ファンだって？ じゃ、この作品は絶対に見のがせないね。

桃子ちゃんの映画主演は1年ぶり。「パンツの穴」はちょっぴりエッチなドタバタ喜劇だった。ビデオで見たって？ うーん、それもいいけど、ぼくとしてはやっぱり大きなスクリーンで、カワユイ桃子ちゃんを見てほしいな。小さなブラウン管では発見できない魅力が、映画にはいっぱいなんだ。

知らないうちに超能力者になっていた

桃子ちゃんは、超能力を持つ高校生のMOMOKO役。黒目が↖

ルパン三世・バビロンの黄金伝説

バビロンの秘宝を求めて、ルパンが行く！

「カリオストロの城」に続くルパン三世の第3弾！

お待ちどうさま。ごぞんじルパン三世の劇場用映画オリジナル作品がやってくるのだ。テレビの30分放映では、ものたりないと思っていたキミ、じっくりと楽しんでくだされ。

前作の「カリオストロの城」はほんとにエンジョイしちゃったね。スリリングなストーリーと、思いもつかない楽しさ……。「バビロンの黄金伝説」も、キミたちの裏をかくような趣向でいっぱいだ。

バビロンの秘宝をめぐってエキサイティングな争奪戦

おほン！ バビロンの黄金伝説とは、バビロニア文明がヨーロッパで栄えたころに建てられたという"黄金のバベルの塔"のこと。たしかな史料や遺跡が発見されていないため、現在は伝説となっているのだ。

社会科の勉強はここまで。その黄金をねらうルパン三世の前に、2つの強敵がたちふさがる。ひとつはニューヨークのマフィア、もうひとつはなんと宇宙人ときたもんだから、話はいっそう面白くなっていく。そうそう、銭形警部を忘れておりました。銭形さんは世界中の警察から選ばれた5人の美女を部下に、ルパンにお色気攻撃。

黄金のバベルの塔をめぐって、映画はハチャメチャなスピード、アクションで夢の世界にキミたちを引きずりこんでいくぞォ！

監督は映画ファンなら知らない人のない鈴木清順。また主題歌の「MANHATTAN・JOKE」を河井奈保子ちゃんが歌ってるのであります。奈保子ちゃんは声優として声の出演もしているので、お楽しみに。

（東宝配給　7月13日公開）

銭形警部と５人の美女警官たち

″エスパー狩り″の魔の手がせまる！

↘ちの大きな瞳、まあるい鼻、そして少し舌たらずの話し方。とっても親しみやすい感じがイイ。

MOMOKOのそんな表情に悲しい色が……高校である事件がおきたのだ。スポーツクラブの選手や秀才たちが数日間いなくなってしまい、もどってきたときにはその間の記憶はなく、スポーツや勉強の能力までなくしているという不思議なできごとだった。

彼らとは逆に、MOMOKOと幼なじみのモトハルのふたりには、あるパワーがつきはじめていた。精神の集中によって物を移動させたり、破壊したりすることができるサイコキネシスだ！

″エスパー狩り″がついに現れた！

未知なる生命体、BOYのメッセージを受けとって、MOMOKOはエスパー（超能力者）たちと出会う。

予知能力を持ち、コンピュータを操作する小学生のギンジロー。テレポーテーションできる、ひょうきんな性格のトオル。テレパシー能力のあるステーション。そして、手から高熱を発するブー。

彼らも、それぞれメッセージを受けとって来たのだが、なんのために集められたのかは、だれもわからない。

そのとき、「邪悪なヒューマンがMOMOKOを狙っている」というメッセージが、MOMOKOのもとにとどく。″バーン″という銃声！ MOMOKOはとっさに身をかわした。ついに″エスパー狩り″が姿を現したのだ。

BOY救出に向かうMOMOKOとエスパーたち

高校でおきた事件も彼らのしわざらしい。じつはMOMOKOの高校の片山先生は″エスパー狩り″の仲間で、ボスのフレイムという超能力研究者に、学校の情報を流していたのだ。

BOYとはなにものか? 救出作戦は成功するだろうか

″エスパー狩り″の手からのがれたMOMOKOたちに、再びメッセージが……。「B・O・Y」「H・E・L・P（助けて）」という助けをもとめるものだ。さっそくギンジローがコンピュータを操作。MOMOKOとエスパーたちのBOY救出作戦が始まった——。

この映画は桃子ちゃんのためにつくられたオリジナル作品。SFXもバッチリの、SFファンタジーなのだ。

（東映・洋画配給　7月中旬公開予定）

希望ケ丘高校に集まった、用心棒のマドンナ7人

V.マドンナ大戦争
GO FOR BREAK!

7人のマドンナ軍団が、大あばれ！

小高い丘の上にそびえる希望ケ丘高校。外見はいさましいんだけど、中味の生徒たちは弱ムシばっかり。

だから、柳生高校番長連合に半年に1度、きまって生徒会運営費をうばわれてしまう。ところが今年の生徒会長、広岡英はちょっとちがっていた。

そう、番長連合との全面戦争を決意したんだ。やっぱり男の子だ、たくましいと思って見てたら、そうじゃないんだ。用心棒をやとって対決しようってことだった。

それもパソコンマニアの里末の意見。何をかくそう、里末は広岡英の妹だ。映画の中でも女の子の方がツオイ！ さて、用心棒が7人集まった。これがまた全員女の子。モトクロス・ライダー、スタントウーマン、女子プロレスラー、たしかにみんな強そうだけど、″女上位社会″ここに極まったっつう感じだよ。

でも、男の子諸君、ここでメゲないで7人のマドンナたちと50人の番長連合のスッゴイ戦いを見ておくれ。机はふっとび、ガラスはめちゃくちゃ、廊下は硝煙の海。息づまる戦闘シーンが延々とくりひろげられる。迫力満点！

はたして″スクール・ウォー″の勝者はどちらか。結末は映画館で、ね。中村幻児監督。

（松竹富士配給　7月上旬公開予定）

生徒会長とマドンナ軍団のリーダー、冴香

日本ソフトバンクの雑誌 好評発売中!

月刊 7月号 480円 Oh!PC

特集：集まれ！パソコン言語たち
その世界, BASICからSmalltalkまで
●ソフトを評論する「即戦力スーパー」
●ランダム・ゲームレビュー
Oh! PC SQUARE

月刊 7月号 480円 Oh!MZ

特集：X1の世界がさらに進化した
新製品X1F&NEW BASIC
全機種共通モニタCIOS
●エディタアセンブラZEDA
●デバッギングツールZAID
異常で怪奇な物語 ZORK I ZORK III The BLACK ONYX

月刊 7月号 480円 Oh!FM

特集：とび出せ！FMサウンド
鳴らそう！FM音源
ミラージュの「サウンドアップしましょ！」ほか
サブと裏RAMにダイレクトアクセス！
ひらがな表示プログラム
新連載 おはよう！BASIC

月刊 8月号 580円 月刊情報処理試験

特集1：59年試験徹底分析 PL/1 はこうやれば必ず解ける！
特集2：2種1種基本 算法の流れ図パターン完全理解
特集3：特種記述問題 コンピュータ関連知識のベスト攻略法
特別企画 2種合格のための3ヵ月突破大作戦

季刊 第6号 480円 Oh!HIT BIT

MSXの通信：RS-232Cインタフェースの制作
SMCの通信：MIDIインタフェース
MSXひょうきんランド
SMCリンクパッケージ集vol.2
MSXミュージックエディタII、サウンドエディタ
SMCオリジナルゲーム「AREA-X」

月刊 8月号 580円 Oh!16

特集＝おすすめグラフィックツール
・CG in these days
・既成のツールをバージョンアップする OEKAKI for PC 100〜β PAINT for FM 16β
・Oh! 16オリジナルPC 9801用CGツール
・ソリッドマスター(システムソフト)で3D Graphicsを楽しむ

季刊 第11号 480円 Oh!HC

掲載プログラム活用レポート
マネジメントゲーム作成教室
BASICショートプログラム集
ユーザ対談 学習塾とハンドヘルド
仮想スクリーンをコピーする
RC-20への転送プログラム

季刊 第6号 480円 Oh!PASOPIA

PASOPIA 16BXをみる
PASOPIA・5・7
GAME ON PARADE
大貧民／The HUNTER KILLER／ゲーム空手ほか
MS-DOS
d-BASE II への招待

VHDゲームがやってきた!

BEEPERは新しいゲームにどん欲でありたい。
VHDとパソコンを組み合わせたゲームに注目!

人気ゲーム

サンダーストームが今よみがえる!

VHD+MSX (X1用は近日発売予定)

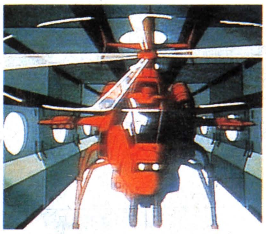
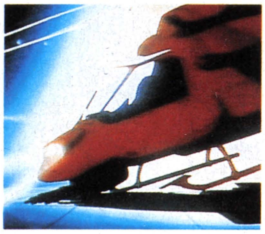
アニメファンにも人気のアーケードの名作・サンダーストームが、VHDの力で今復活!!

日本ビクター ©データイースト

文=武井つかさ

プロローグ

ヤツはそこにいる……。巨大な敵を倒すためにふたたび開発された武装ジェットヘリ、コードLX－3。正式タイトル『サンダーストーム』。絶大な破壊力を持つミサイルと連射可能な機銃を装備し、航続距離を飛躍的に延長させたターボジェットエンジン、そして科学の粋を集めたコンピュータが組みこまれている。ニューヨーク、グランドキャニオン、ローマ、イースター島など全世界10ステージに集結している国際テロリストの鎮圧がわれわれに課せられた使命なのだ……。サンダーストームの行く手には必ず砲弾の雨が飛びかう。この戦いに勝者があるのだろうか?

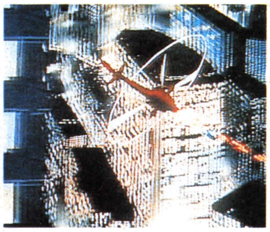
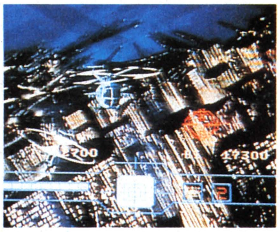



武装ジェット・ヘリ「サンダーストーム」機動開始。

ACT1

アニメファン必見! ゲームマニア必遊のこのサンダーストームは開発日数約10ヵ月、製作費不明、驚異の動画枚数2万枚を誇る超大作だ。自他ともに認めるゲームマニアのBEEPER諸君なら、知らないはずないネ。このサンダーストームはアーケードゲーム界に一大センセーションをまきおこしたほど(少しオーバーかな)、素晴らしいゲームなんだ。

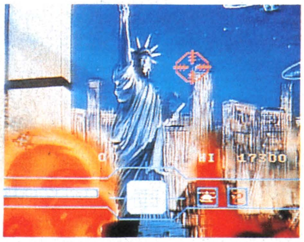
なんと、そのサンダーストームがわが家でできるのだ。ただし、パソコン(MSXなど)とVHDが絶対に必要! 万年金欠病のBEEPERにはちょっと手がでないかな?

大都会N.Y.の頭上で繰りひろげられる空中戦。

かくいうボクもそのひとり。

ちまたでは、VHDとLVの戦争がおこっている。映画ファンはLVを絶賛しているようだ。VHDは耐久性と水平解像度がイマイチ劣るんだってさ。でも、VHDプレイヤーは安価だし、このサンダーストームを見るかぎりではとくに支障はないみたいなんだ。それに、LVではこのサンダーストームができないという致命的欠陥(⁉)があるんだ。



自由の女神、世界一高い世界貿易センタービルも見られる。

ACT2

このサンダーストームの背景はアニメーションで構成されているので、パソコンのCGでは絶対に表現できなかった細部の描写や高速画面スクロールが、いともかんたんにできるわけだ。しかも、そのアニメが素晴らしいできばえとなっているので、さらに面白度を倍増させているんだ。

アーケード版サンダーストームにずいぶん熱中した人もいるだろうけど、苦渋をなめさせられた人もおおぜいいると思う。アーケードマシンの操縦桿は応答が悪かったからネ。でもVHD+パソコン版サンダーストームなら大丈夫。パソコンに移植されたのを機に操縦性能と計器類の表示が変更されたんだ。もちろん、自分のマシン用のジョイスティックにも変更ができるから、微妙な照準も鼻唄まじりで動かせる。それから、ゲームファンクションの変更が可能だから好きなステージから始められるので、今まで大要塞のENDマークを見られなかったキミでも、十分楽しめるゾ。

エピローグ

このサンダーストームを操縦する者は以下の教訓を忘れてはならない。

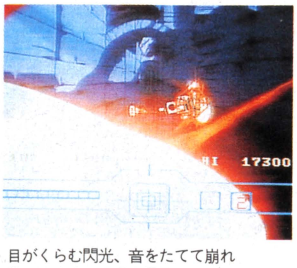
1 黄色の枠に囲まれた敵を撃破すること。

2 ミサイルと機銃の使い分けに注意すること。

3 操舵には細心の注意をはらうこと。

4 ヒットチャンスをにがさないこと。

5 絶対に殺られないこと。

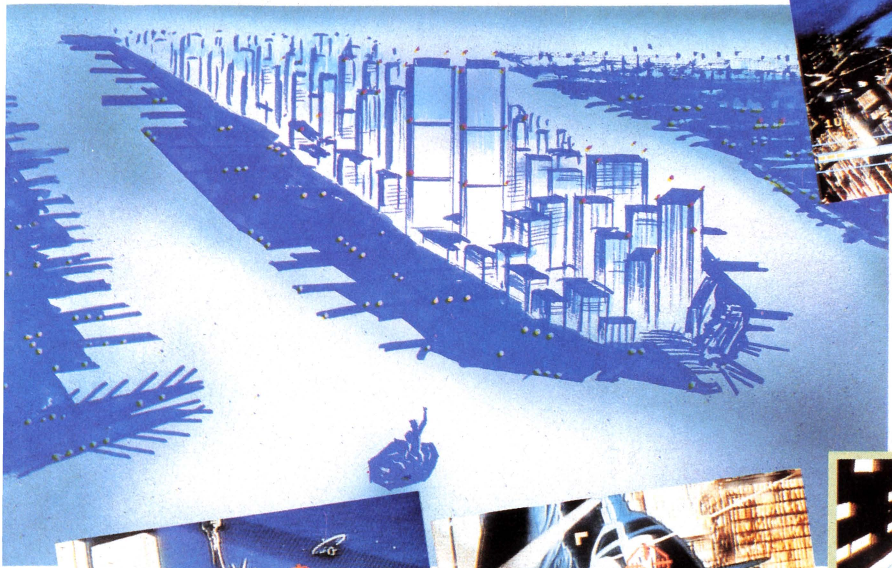


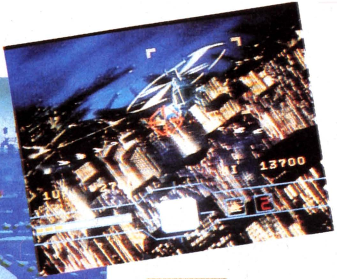
目がくらむ閃光、音をたてて崩れ落ちる砲台。過激な爆発シーン!

BEEPER諸君もENDマークを見ることができるだろうか。諸君の幸運を祈る。

PS. 次ページにステージ1のニューヨークとステージ10の巨大要塞のマップを掲載するので、国際テロリスト鎮圧に役立ててほしい。

▶N.Y.ならではの夜景に見とれていると、ヒットチャンスをのがしてしまう。

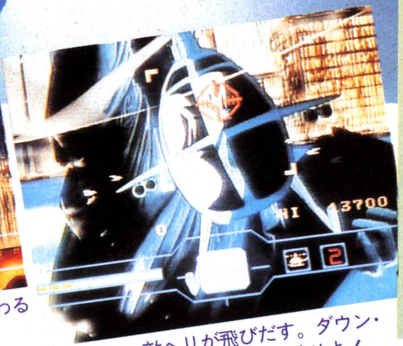




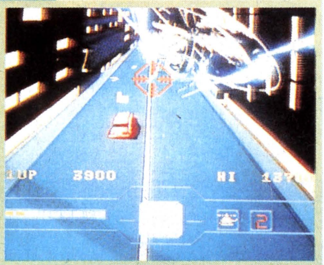
ステージ1
NEW YORK
ニューヨーク

ステージ1はN.Y.(ニューヨーク)だ。摩天楼(まてんろう)をバックに空中戦をするなんて、U.S.Air force でもできないぞ。

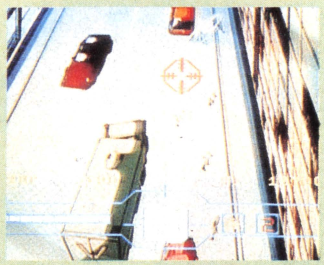
自由の女神の周囲を縦横無尽に飛びまわる敵のジェットヘリ。



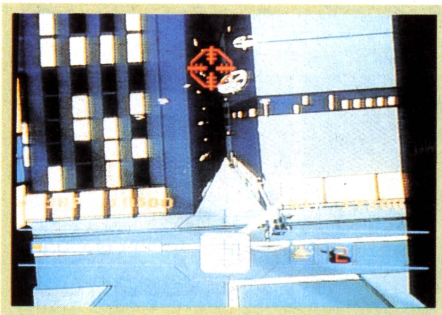
とつじょ、敵ヘリが飛びだす。ダウン・タウンへ入るまでに5機撃破せよ！



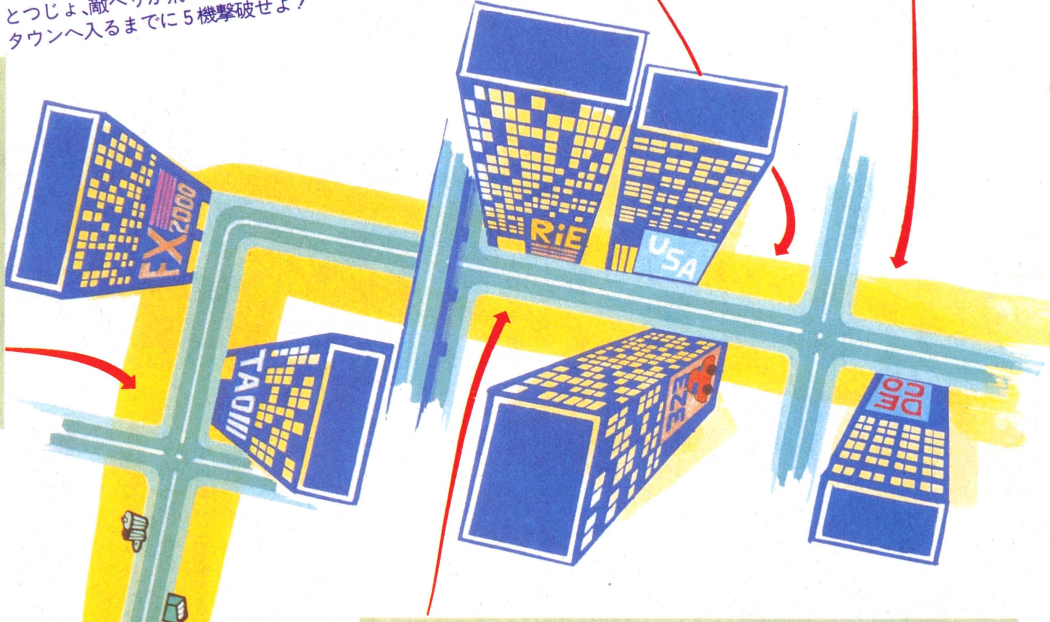
敵ヘリを2機破壊したら、赤い車をねらう。直後、誘爆でビルが崩れてくるから、すかさず操縦でかわすのだ。

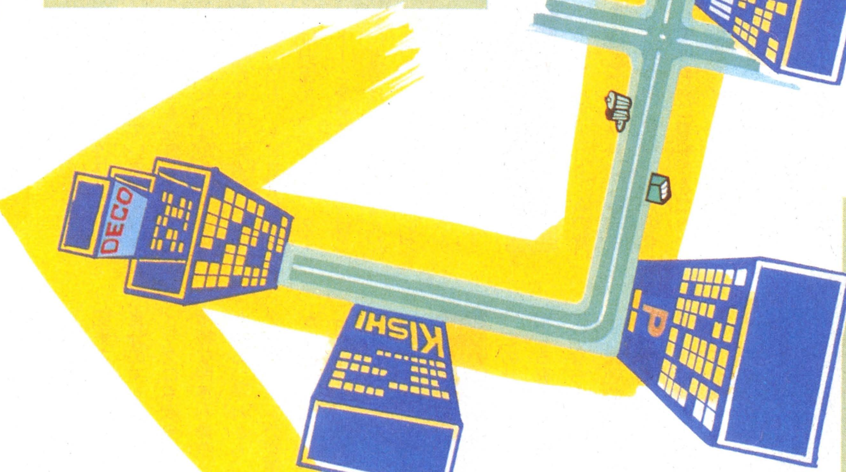


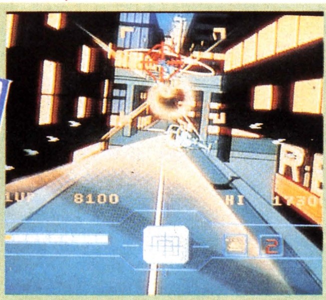
逃げまどう人々の頭上に敵ヘリ。さらにもう1機でてくるぞ。市民をまきこまないように注意せよ！



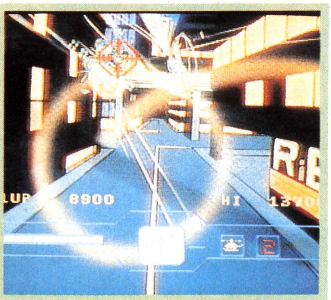
手前（右下）のヘリにまどわされてはダメ。中央にいるヘリが第1目標なのだ。







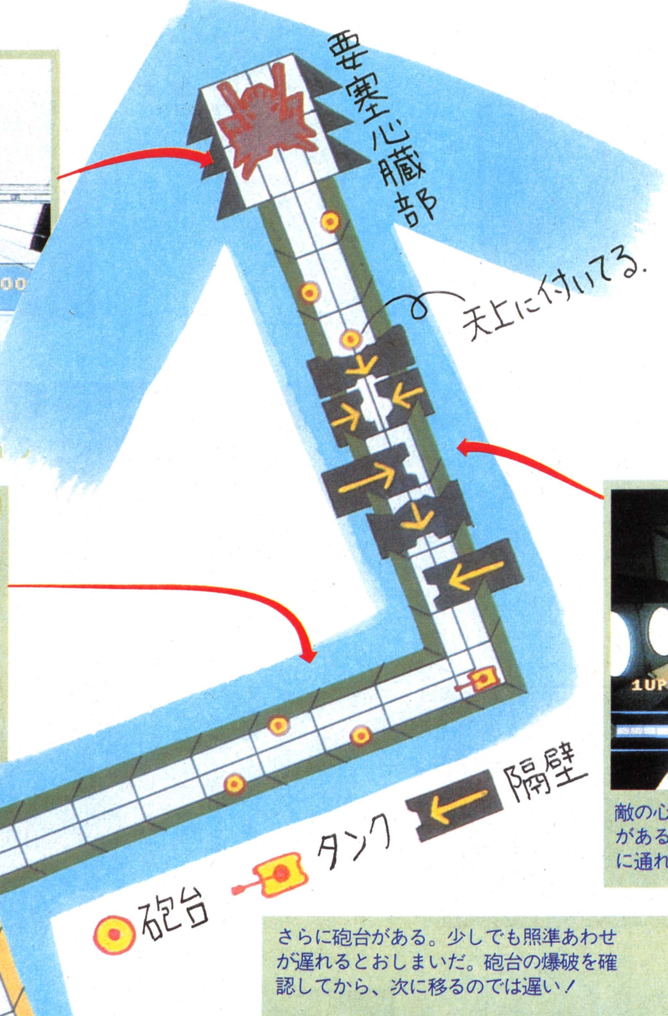
高架橋から来るヘリをまずねらう。どの順番で敵ヘリを撃墜するのかを、頭の中に叩きこめば楽勝だ。

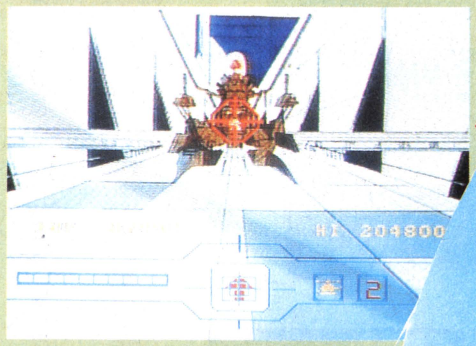


迫ってくる敵ヘリ。もちろん、右のヘリも反転してくるぞ。ここは気をぬくことができないのだ。

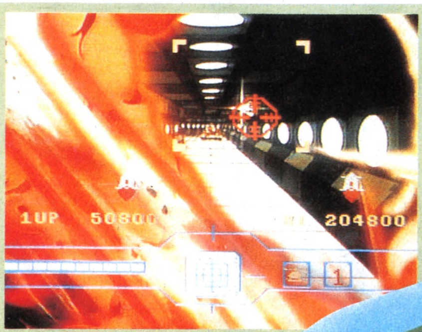
ステージ10
LARGE FORTRESS
巨大要塞

不気味なオープニングで始まるステージ10の巨大要塞。要塞の入口にたどり着くまでが、まずひと苦労だ。

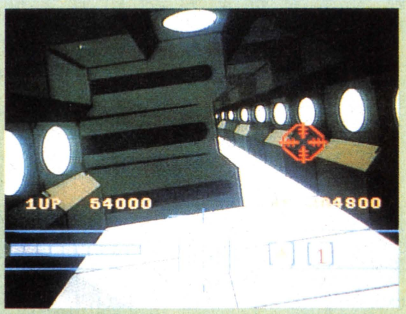




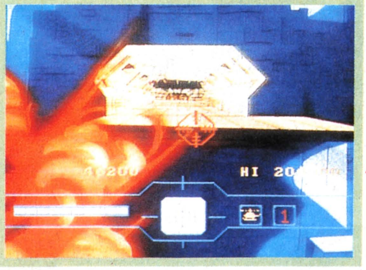
巨大要塞の心臓部だ。敵の攻撃にひるまずミサイルをブチこむ。



壁に埋めこまれた砲台の爆発を堪能するヒマなどない。さらに右側の砲台へ向けてミサイルを発射する。

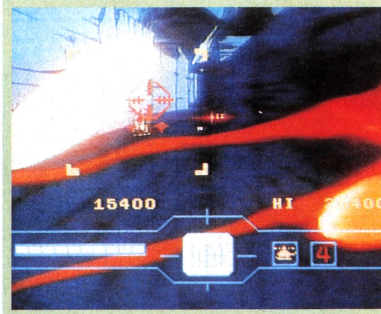


敵の心臓部の巨大要塞だけあって、隔壁がある。十分、鍛練していればかんたんに通れるはずだ。



これが巨大要塞の入口だ。ここでは、2機のヘリとタンクがわれわれを待ちかまえている。

さらに砲台がある。少しでも照準あわせが遅れるとおしまいだ。砲台の爆破を確認してから、次に移るのでは遅い！



ヘリと戦闘機を倒すと、この場面に出くわす。左右に砲台が設置されている。

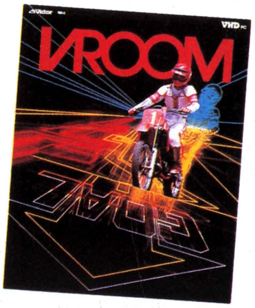
敵機を撃墜したからといって、安心してはいけない。要塞入口には、2門の砲台がある(十字に輝いている)。

巨大要塞の最期。派手な爆発シーンとENDマークを見るたびに感涙にむせぶのはわたしだけだろうか!?

ILLUST／Y.LEE

インターアクション・シリーズのソフト

VROOM



キミ自身がライダーとなってバイクをあやつり、次々と難コースをクリアしていくゲームだ。画面がライダーの視点から見た風景なので、なかなか迫力がある。そして、どうしたことか、いきなりロボットとか、ブタとかが飛んできてじゃまをする。また、地上にもちゃーんと障害物がある。これらは、コース変更をしてよけるんだけど、このとき画面は一瞬にして切りかわる。これはマルチレーン機能といって本ゲームの特徴だ。

アクセルとちゅうの画面のちらつきもないので、スムーズにゲームが進む。ただ飛行物をよけるタイミングがかなり難しく、慣れないとまったく前へ進まない。コース変更はぎりぎりまで敵を引きつけてから行おう。これが先へ進むための鉄則だ。

うまく曲がれたぞ。さあ、アクセル全開!　ぶっ飛ばせ!

オフロードなんてなんのその。土煙まき上げて突進だ!

オオーッと出ました、おじゃま虫。コース変更でなんなくクリアだ。

アレレ、事故ってしまった。しかしハデな爆発だねぇ。

あーあ、ゲームオーバー。むなしくバイクを押すライダー……。

The Player's Club
ザ・プレイヤーズクラブ

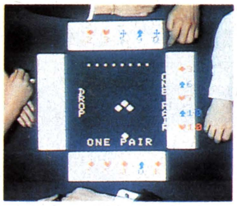
●スロットマシン

みなさんご存じのスロットマシン。遊び方もめっぽうかんたんで、メダルを入れてレバーを引くだけ。うまくそろって役ができれば、メダルがもどってくる。本プレイヤーズクラブでは、持ち数20枚で、一度に5枚までかけられる。

カジノでおなじみのスロットマシン。うまくそろえて大金持ちだ。

●ポーカー

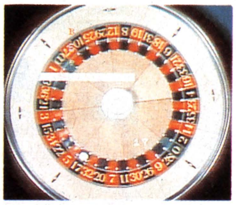
ポーカーにもいろいろな種類があるが、当プレイヤーズクラブでは、ごくごくオーソドックスなルールを採用している。大きく負けてマイナスになっても、プレイを続けられるので、いつまでもできるんだ。コンピュータもちゃんとハッタリをかけてくるので要注意!



シックに渋くポーカーといきますか。でも負けちゃ、しょーがない。

●ルーレット

知らない人はいないにちがいないルーレット。遊び方も、ひとことでいってしまえば、玉の入る数字を予想してうまくかけるだけ。このかけ方がなんとおりもあるので、注意。


カジノの王様、ルーレット。当てたときの快感がたまんねー。

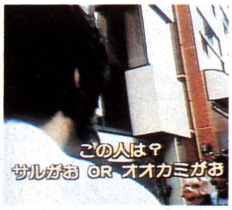
●ビンゴ

昔はやったゲームで、もしかすると知らないかな。ルールはかんたんで、各プレイヤーがそれぞれ、ビンゴカードという、数字が適当に並べられた5×5のカードを持つ。そして、ランダムに飛び出してくる玉に書かれた数字があれば、それを消していき、早く5つ並べた人が勝ちとなる。

さあさあ、ビンゴですよ。早く5つ並んだ者が勝ちですぜ。

●Up and down

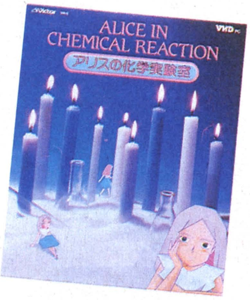
遊び方はとにかく単純。画面にでる質問に答えるだけ。ひとりでやっても全然面白くないので、おおぜいでやること。場がもり上がる遊びであること、お墨つきだ。



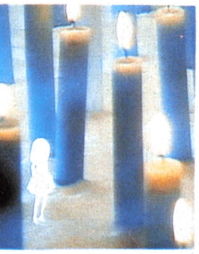
Up and Downの1例。さて、どっちでしょう。大声で答えを言おう。

Up and Downの続きじゃー。正解はオオカミ顔でしたー。

アリスの化学教室



ゲームとは言いがたく、どちらかといえば教育用ソフトだ。これだけで化学ができるようになる!なーんてことはないけれど、いくらか勉強にはなると思う。


アリスといっしょに化学の勉強。もう少しアリスが可愛いと……。

インターアクションのシステム

BEEP5月号でビデオディスクゲームとしてレーザービジョンのゲームが紹介されていたね。じつはもうひとつ別な方式のビデオディスクゲームがある。そう、VHDビデオディスクゲームだ。ただ、VHDゲームといってもパソコンのいらないものと、パソコンの必要なものの2種類あるんだ。ここではパソコンの必要な「インターアクション」シリーズのほうを紹介しよう。

ところでキミたちはVHDとレーザーの両方式の違いを知っているかな。まずレーザーのほうは名前のとおりレーザー光線を使って、ディスクからの反射光を信号に変えるという方法だ。そのため、ディスクの表面に触れることがなく、汚れやほこりに強く、半永久的に再生できる。

一方、VHDのほうは溝なし静電容量方式といって、先端が平らなVHDセンサーという針が、これまた平らなディスク表面上を滑って、ディスク上のくぼみを信号に変えるというもの。針がディスクに触れているため、ディスク・針がすりへり、半永久的に再生可能、というわけにはいかないが、レーザーディスクよりも情報を多く持つことができる。

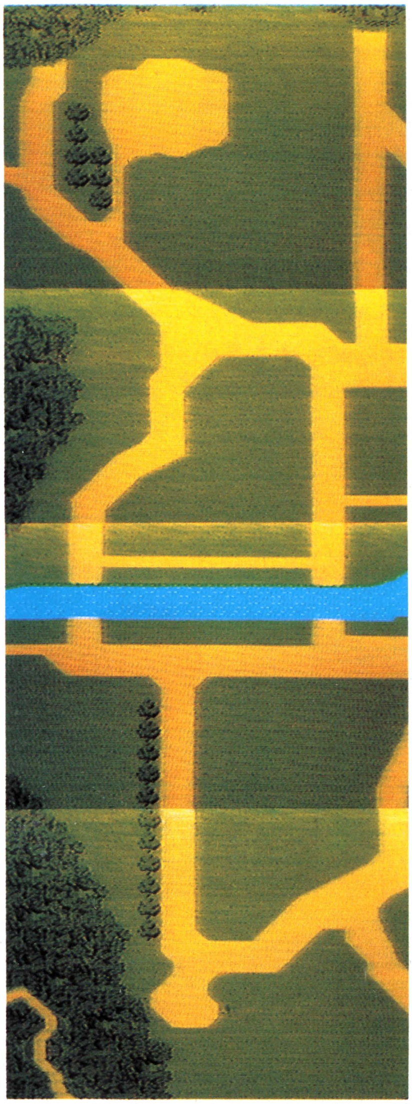
VHDゲームがやってきた!

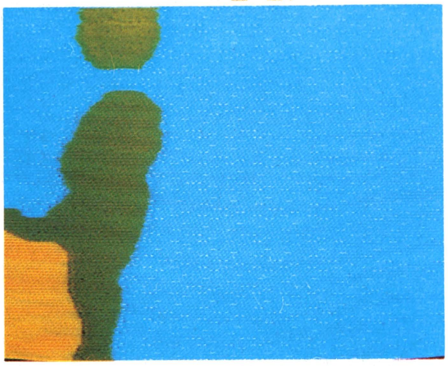
ニュー★★ソフト情報

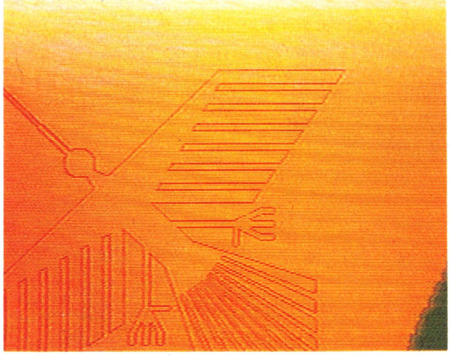
ゲームキッド・ゼビウスマップ

ゼビウスマップの上を、キミのつくるキャラクターを飛ばしたり、変わった地上物を置いたりできるソフト!

ゲームキッド・ゼビウスマップ。X1・MSX用、7月21日発売予定、5800円


エリア1の後半部。グロブダーやボザログラムなどの地上物はない。


エリア3の入り江。バキュラもスペシャルフラッグもなし。


エリア7の大平原。有名なナスカの地上絵は存在したぞ!

惑星メフィウス

基本はパソコンゲームと同じだけど、映像の鮮やかさ、スピードがまったく別もの。(8月発売、9800円)

空港でつかまったスターアーサー。これから、どうなることやら。

スターアーサー・ミルバックの勇姿。苦難の旅が今ここに始まる。

ゲームキッド・ビデオスクランブル

ゲームのための素材ディスク。(7月発売、6800円)

コンピュータショップには、ヨコヤマエイジさんがいたハズだけど。

牢屋に入れられるスターアーサー。ゴンダーがじっと見ている。

どちらの方式にも一長一短があって、どっちがいい、と断定はできない。

さて、インターアクションシリーズをやるのに必要なハードは、VHDPCのマークのついたVHDプレイヤーと、VHDインタフェース、それに、VHDインタフェースとVHD言語インタープリターの用意されている、スーパーインポーズ機能つきパソコンとテレビが必要だ。

用意できたらそれぞれを正しくセットして電源を入れてやればいい。オートスタートするのもあるけど、ふつうはCALL VHDと打ちこんでやる。あとは全部向こうがやってくれる。ここで打ちこんだ命令は、VHD言語をスタートさせるものだ。これは、パソコンでVHDプレイヤーをコントロールするための言語で、通常VHDディスクに書かれていて、パソコンに送られて実行されるようになっている。こうしてゲームができるわけだ。

インターアクションシリーズがどのようなものから構成されているか、だいたいわかったかな。少し難しかったかもしれない。このシリーズをやるのに必要なシステムをそろえるには、ちょっとお金がかかり(20万円ぐらい)、しかも今のところソフトが少ない点が、少々気になる。しかし、そのうち改善されるだろう。

いずれにしても新しいタイプのゲームには違いないので、新しもの好きBEEPER諸君、決してお見逃しなく。(浮)

新　刊

X1/C/D/F/turbo

X1システム研究室

おもしろマシンのブラックボックス探検

有田隆也
牛嶋昌和　共著
Itti Rittaporn

B5版　288ページ　**定価2,500円**

X1/C/D/F/turboを具体的に解剖することを通じて、パソコンとは一体何かをハード・ソフトにとらわれず考え、パソコンの本質的、原理的部分を順序を追って初心者にもわかりやすく解説しています。

近　刊

FM-7／NEW7／77／8

FMマシン語活用レクチャー

7月下旬刊行予定

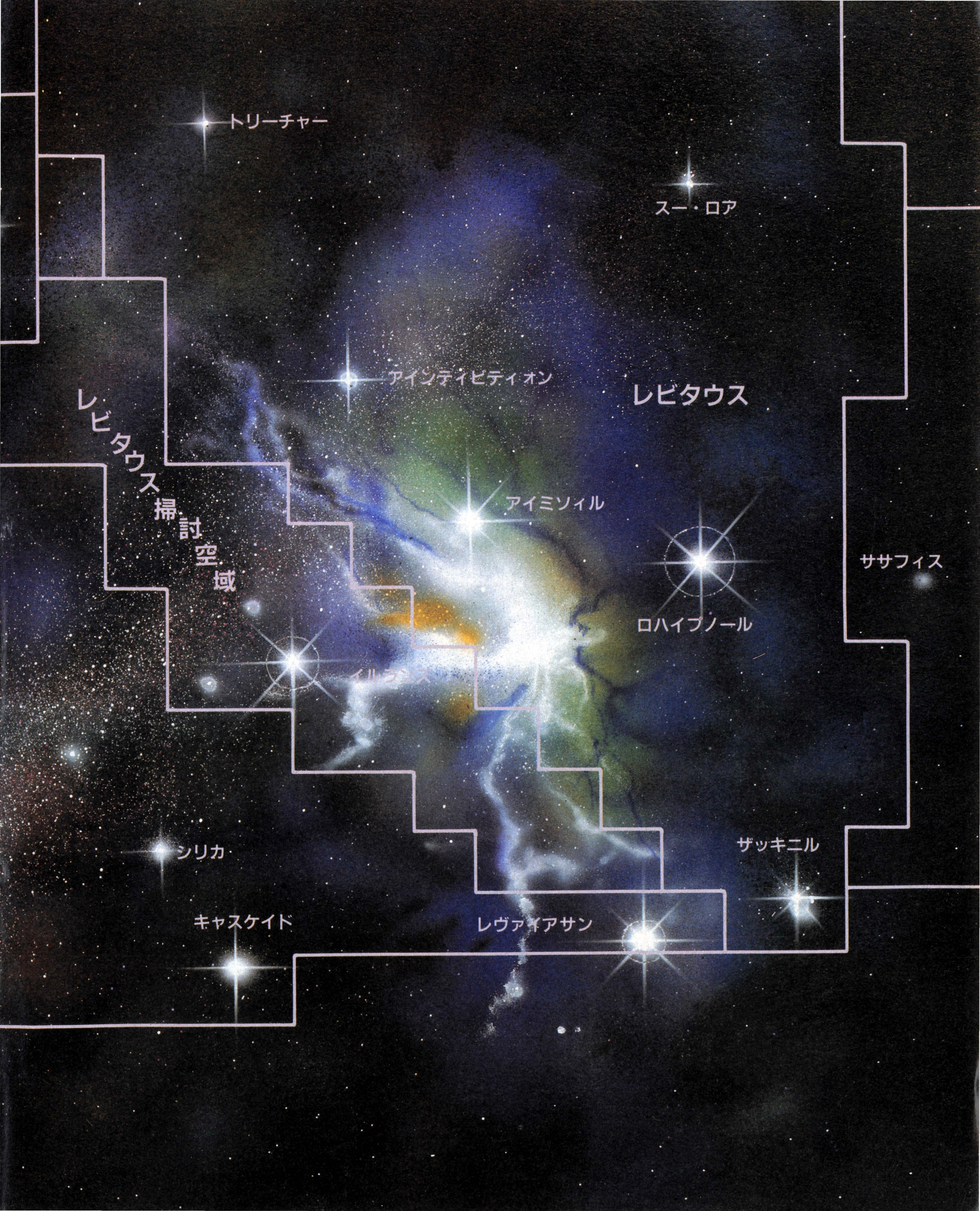
FM-7/8シリーズのマシン語を、簡単なゲームプログラミングから自分専用のアセンブラ作りまでを最終目標にやさしく解説。

川合宏之著

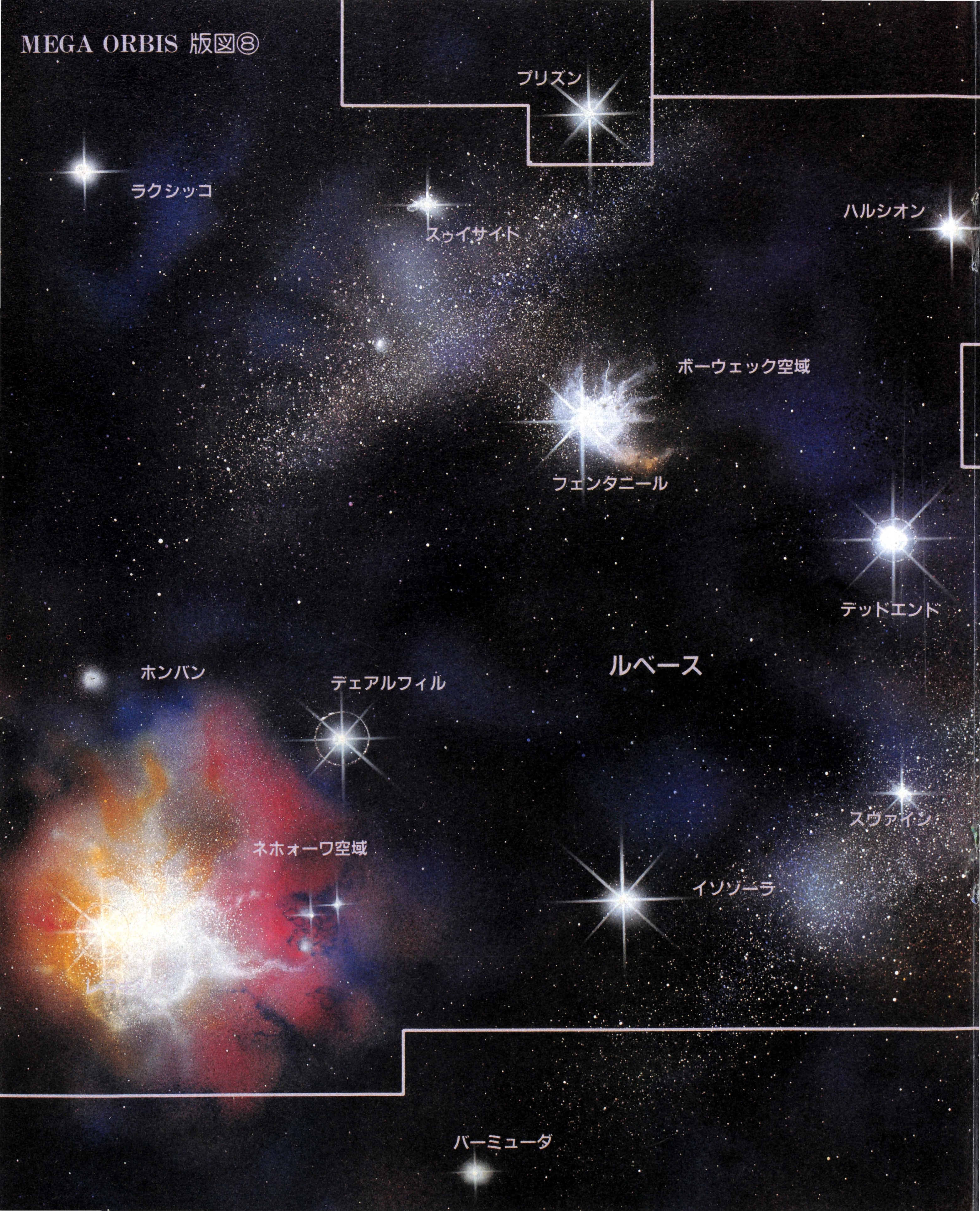
日本ソフトバンク
出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095

SOFT BANK

またまた出たゾ！
Oh!FMリーダーズサービス
第2弾!!
ぐっちゃん
GUTCHAN BANK
ばんく
ザ・銀行
FM-7/NEW7/77
テープ版 定価3,200円
5インチ2D 定価4,500円
3.5インチ2D 定価4,500円
全35面 マップ記録用シート付！
村中にちらばったお金とキャッシュカードとIDを拾い集めて銀行へ行こう。…ナーンダ簡単じゃないか……だって？ ところが，せっかく集めたお金やカードを奪っていくスリがゴロゴロ。おまけに地形がいりくんでいて，そう簡単には銀行に行かせてくれない。頭で勝負するアクションゲームなのだ。
FM音源カードも使えるゾ！
キーボード操作になれない人も，「FM音源カード」があれば，ジョイスティックで遊べるゾ。友だちと2人でプレイすることも可能なのだ。しかも，ナ，ナント，スピーカーからはFMサウンドが聴えるではないか。ジョイスティックモードを選ぶと，軽快なテーマ曲やバックグランドミュージックがFMサウンドになってしまうのだ。
銀行がしまってしまうゾ
はやくしないと…
お求めは……
お近くのマイコンショップ，有名書店にてお買い求めください。また，直接販売ご希望の方は，現金書留か郵便振替で下記までお送りください。
〒102 千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部
リーダーズサービス「ぐっちゃんばんく」係
郵便振替口座番号 東京1－29307
なお，テープ版，5インチ版，3.5インチ版がありますので，ご希望のものを必ずご指定ください。
テープ版 3,200円(送料込)
5インチ版 4,500円(送料込)
3.5インチ版 4,500円(送料込)
●本製品は，「Oh!FM」'85年6月号に掲載したものを，バージョンアップしたものです。
GUTCHAN BANK™
PLAY MODE 1UP 2UP
1 PLAYER KEYBOARD
1 PLAYER JOYSTICK-1
♥ 2 PLAYER KEYBOARD JOYSTICK-1
2 PLAYER JOYSTICK-1 JOYSTICK-2
JOYSTICK SELECT : CTRL-J
PRESS SPACE BAR TO START
SOFT BANK
●発売元●
㈱日本ソフトバンク出版部
〒102東京都千代田区四番町2-1 ☎03(261)4095


トリーチャー
スー・ロア
アインディビディオン
レビタウス
レビタウス掃討空域
アイミソィル
ササフィス
ロハイプノール
イルランス
ザッキニル
シリカ
キャスケイド
レヴァイアサン

MEGA ORBIS 版図⑧



カプコン
文／ワカメ勝男

VIDEO GAME LABO
ビデオゲームラボ

ハイスコアへの道

もはや、キミには立ち止まることすら許されなかった。——そう、キミは知っているだろう。自分が孤独な戦士であることを。戦場の狼であることを——。

今回はテクニック・攻略情報を中心にまとめてみた。

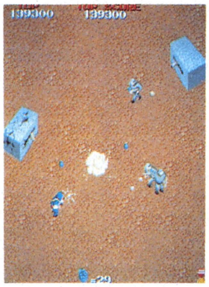
さあ、ゲームスタートだ！

キミは敵中にヘリでただ1人送りこまれ、ゲームは始まる。息づまるような緊張感、すでに敵の気配が……生か死か、それはキミ自身の腕と頭脳とにかかっている。戦場に一陣の旋風が吹き抜ける。

キミの使命はつぎつぎと現れる敵をマシンガンと手榴弾とで迎え撃ち、敵の砦や前線基地を落とすことにある。

エリア7。クリアしたあとのデモ画面。次はいよいよラストエリア。

エリア5の砦は難しい。沼の手前から手榴弾で攻撃をしかけるのがポイント。



トーチカ地帯も、ごらんの通り破壊できる。自信のある人はトライしてみよう。

戻ることは許されない。立ち止まることは死だ。ひたすら前進することが残された生への道だ。

明日への活力 得点表一挙公開

得点の方法は、①敵や木を破壊する。②弾薬（箱）を拾う。③エリアをクリアする。と3種ある。なるべく高得点のものを狙おう。

さて、ここで注意すべき点がある。破壊可能な敵と、そうでないものとがあるのだ。おもだったものをここで説明しよう。

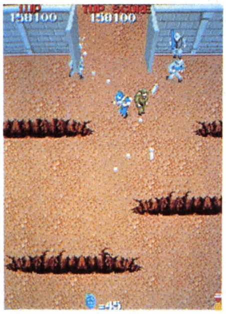
①ジープ……機関銃数発で破壊。
②トラック…手榴弾1発で破壊。
③トーチカ…手榴弾1発でひび、2発で破壊。
④やしの木…手榴弾1発で破壊。
⑤土のう・橋・オートバイ・軍用車・前から突進してくる車・銃座・やぐらの兵など……破壊不可能。

勝利へのテクニカルポイント

またしてもゲーム・オーバー?! はっきり言って、このゲームは少し難しい。それだけに魅力があるんだろうけど。そこで、ハイスコアのための基礎知識を教えよう。

①とにかく前進することが大切だ。前方と斜めとに機銃を乱射しながら大進撃！ 時間をかけるほど敵は強くなって不利になる。

②撃ち逃がした敵は深追いしないで進もう。接近戦は不利だ。



エリア6の砦。穴の横へまわりこんで撃つか手榴弾で攻撃しよう。

③手榴弾の着弾点を知ろう。敵は確実にプレイヤーの位置めがけて投げてくるので、1方向へつねに動いていれば大丈夫。

④障害物（岩・木・土のう等）に触れると身動きがとれなくなるから、なるべくはなれて進もう。

⑤アーチは急いでくぐり抜けよう。

エリア7はここからスタートする。難しいけど、高得点ゾーンでもあるのでガンバッテ！

取りにくい弾薬箱は無視して、敵の少ないうちに突進する。このとき、敵兵の真正面よりも少し横を進んだほうが安全。危険地域の1つがここだ。

⑥砦では、手榴弾も有効に使おう。扉の真正面から前へ機銃で撃ちまくり、手榴弾もどんどん投げ、敵に攻撃させないのが理想だけど、反撃が始まったときは、敵の手榴弾に注意しよう。ここでも接近戦や深追いは(禁)だ。ある程度もちこたえると、敵は自然に画面から消えてクリアとなる。

⑦左右からの車には要注意だ。はじめは、中央部を通るのが安全策だけど、出現パターンを覚えるとだいぶ楽になるよ。

まあ、こんなところかな。

前方からの車は破壊できない（本文参照）のでうまく避けて進むしかない。

エリア別インフォメーション

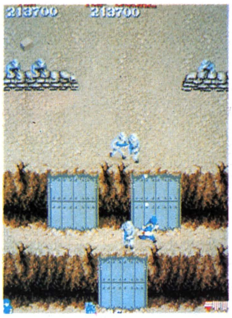
《第1戦線》

エリア1 やしの木や土のうをうまく利用しながら進み、手榴弾もかせごう。捕虜は岩の左側から撃てば救出がかんたんだ。

エリア2 はじめに出現するジープや右からのバイクに注意しながら、機銃の連射で破壊しよう。穴にいる敵は低得点だから、無理して狙うこともない。トーチカ地

帯で、自信のない人は中央を走り抜けてしまったほうが得策だ。

エリア3　兵舎地帯を急いで走り抜けると、広い場所にでる。ここで、右から出現するトラックを2両破壊して、画面左下から右へ


新しいBGMにさそわれて、ラストエリアへ突撃開始!

動きながら上方のトラックが引き揚げるのを待つのだ（自信のある人は破壊する）。さらに、右側を前進して、左から車が3～4両通過したら左へ移動する。右からの車を避けると砦にたどりつく。

エリア4　今までとは一味ちがったBGMで始まる。バズーカ隊に注意しながら橋を渡ってどんどん進もう。滑走路のオートバイ地帯は画面中央部で猛進撃！　戦闘機とやぐらの脇を通ると前線基地が見えてくる

《第2戦線》

エリア5　1面と同じサバンナだ。ところどころに水たまりがあったりして、難度は高くなる。とくに、砦あたりは注意してほしい。

エリア8でついに出た!“CAPCOM”のマーク。宣伝のしすぎだよ、こりゃ……。

ここを抜けると最終の前線基地が見えてくる。ゴールは近い、ファイト!

エリア6　いきなりトーチカ地帯からスタート。ここでは、歩兵が猛攻撃を仕掛けてくるので前進に徹すること。また、砦では土のうや穴があるのでご用心。

エリア7　最も難度の高いエリア。長兵舎ゾーンを素早く抜けて、アーチをくぐると、トラック1台と多くのバズーカ隊がキミを待っている。さらに、前進すると、前から車が突進してくるから、ここでは逃げのテクニックを十分に発揮してほしい。

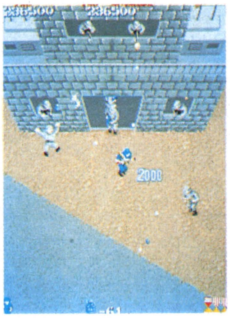
エリア8　橋を渡るとすぐに広い滑走路ゾーンに出る。ここでもバイクが走っているから中央部をキープして前進しよう。見張り櫓の脇を通って前線基地へ……あとはエリア1～8の繰り返しとなる。

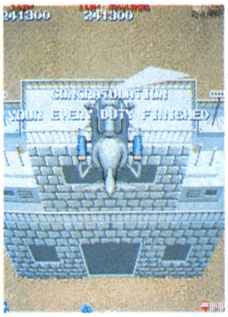
「戦場の狼」ETC.

① 手榴弾のストックは最大99個まで。（99以上→99）

② 設定得点ごとにプレイヤー1人が増えるけど、100万点を超えると増えなくなる。

③ エリア8で『CAPCOM』マークが突如出現。触れようとしてバイクにひかれないように。


最後の前線基地。出口へ手榴弾で猛攻撃をかけ、窓の敵も一掃してしまおう。


前線基地を落とせば、ふたたびヘリに乗り、つぎの戦場へと戦いは続く。

④ エリア7の弾薬のように、消えていて現れるものもある。

⑤ 砦や前線基地で敵兵を全滅させて、扉へ歩くシーンで、手榴弾ボタンを押していると、どんどん残数が減っちゃうので、ご用心。

⑥ 表示の「EVERY50000PTS」は、正しくは「50000PTS」。

⑦ 攻撃されない無敵エリアがあるけど、ハイスコアは正攻法で。

⑧ 256エリア・クリアと1000万点……どうなることやら、調べてみてはいかがかな!

捕虜を救出すれば3000Ptsのボーナス。1人増えてほしい場面だ。

Character Data

キャラクター	ネーミング	得点システム 機関銃	得点システム 手榴弾	出現エリア
	プレイヤー	10000pts.以後50000pts.毎に1人増		*
	歩兵	200,300,500pts.	500,700pts.	*
	砲兵	500pts.		1,3,5
	司令官	2000pts.		*
	水上の兵	———	200pts.	1,2,5,6
	壕の兵	———	200pts.	2,6
	やぐらの兵	破壊不可能		4,8
	バズーカ隊	400pts.	600pts.	3～8
	捕虜護衛	(1人目)(2人目) 1000,2000pts.	———	1
	弾薬箱	1000pts.（拾う）		*
	ジープ	(1発当たり) 200pts.×α（前からのジープは破壊不可能）		2,(7)
	トラック	（前からのトラックは破壊不可能） 500pts.		3,7,(4,8)
	オートバイ	破壊不可能		*
	軍用車	破壊不可能		3～8
	トーチカ	———	(ひび)(破壊) 500,1000pts.	2,6
	銃座	破壊不可能		3,4,6,7,8
	やしの木	———	400pts.	*
	迫撃砲	破壊不可能		1,5
	手榴弾	破壊不可能		*

*……全エリア
エリアクリアボーナス……5000pts.全エリア

Wyvern F-0

ワイバーンF−0

タイトー

文／SHOTAN

超3次元空間に招待しよう。

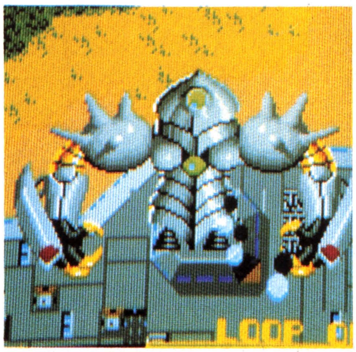
NAOアミューズメントエキスポ（4号参照）で発表されたTAITOのWyvern・F−0（ワイバーン・F−0）がその勇姿をボクたちの前にあらわした。これは一大事……ビックリニュース！

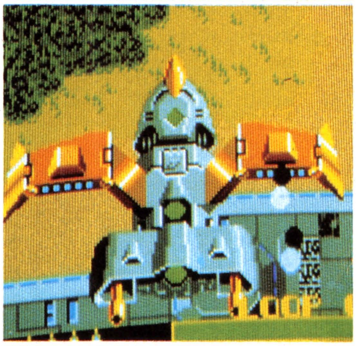
まず、注目してほしいのは超リアルな画質。スゴ〜〜イリアルだなあ、と思ったキミ……黙ってゲームセンターへ直行したまえ。高性能グラフィックスシステムに加えて2種のCRT（空中と地上、バック）を重ね合わせた迫力あるみごとな画面に、あいた口がふさがらない、なんてこともありうる。

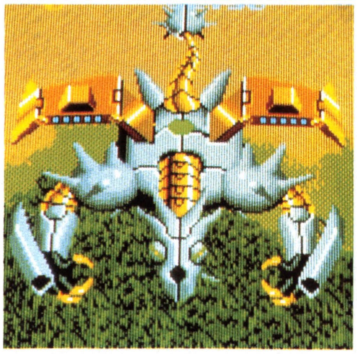
あいた口を無理矢理に閉じようとしているひねくれ者のキミ、そうはさせないとBGMが超リアルな空間をもりたてたりするから、もうたいへん。

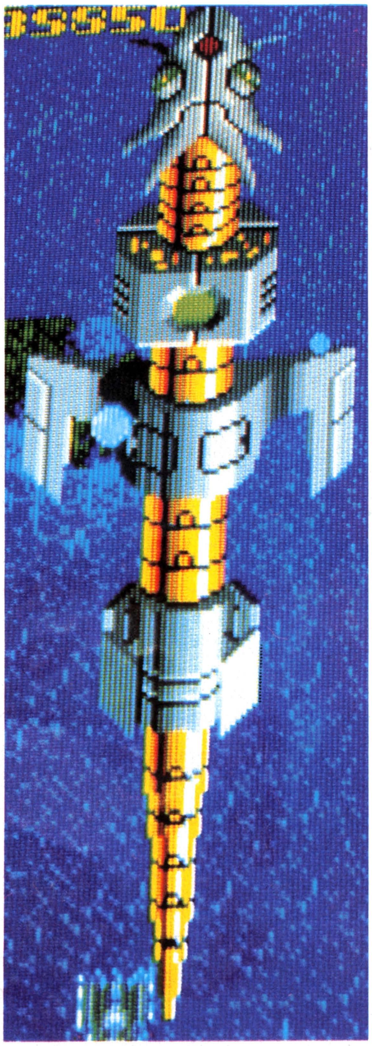
グラフィックスやBGMだけじゃ……などと寝言を言ってるのは誰じゃ？ 内容だってそれなりにしっかりつまっているから安心だ。

エッ？ 早く解説しろだって？ わかったからそう焦らないでも、ボクにまかせなさい……エヘン。









敵の要塞ＺＡＭ。緑のエネルギーブロックをすべて破壊すると要塞は分離するのダ。

凝ったコントロールだね、これ。

コントロールパネルにはワイバーンF−0をコントロールする8方向レバーと3種のボタンがあり、左から、ツインブラスター（ビーム）、ザ・プロトン（爆弾）、そして宙返りボタンとバラエティーな構成になっている。

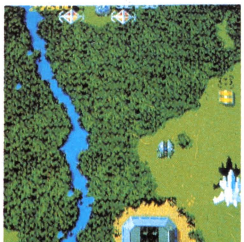
リトルＪとドッキング。レバーは中位に。

アーッ、危機だ！ こんなときに宙返りを使うとヨロシイ。ただし、画面下に〝LOOP OK〟サインを確認してからだ。下のエネルギーゲージが半分をこえたあたりでもこのサインを確認できる。いい気になってバンバン宙返りするとエネルギーの無駄遣いになるだけ。熱くなるのもほどほどに。

リトルＪとバリアが合体。もう無敵！

さて、敵の中心部ZAMを破壊するのがキミの使命、てなわけで、緑色のエネルギーブロックを残らず破壊しなければならない。とくに、4機目のZAM（別名リサイクル）は、1ヵ所のエネルギーブロックを撃って敵の攻撃をおさえたい。

さて、今度はプレイヤーをパワーアップさせてみよう。かんたん即決、地上に点在するパワーUPドームを撃つだけ。イニシャルのBがでたら、バリアで一定時間、キミは敵機から保護される。Jがでたら、ドッキングの準備で、でてきたリトルJとドッキングして、ツインブラスターの完成（それだけ敵の弾にあたりやすくなるけど）。それに、ザ・プロトンがスペシャルバージョンになって、ちょっと敵から離れて落としてもOKになる。スピードも多少上がるけど、宙返りするとリトルJは離脱して破壊されることがあるから、合体レバーをニュートラルにして動かないで待っていたまえ、諸君。



トレジャーＢＯＸが画面右上に出現。中身は何かな？

リトルＪが出現する「Ｖ」でした。

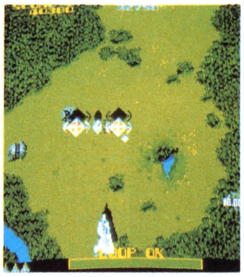
さて、敵キャラはというと……。

下記の敵キャラ表を参考にしながら順に説明しちゃおう。

１は右から、もしくは左からでてきて、右下(左下)で分裂弾をバラまく。「ブーン」と音がしたら、ひたすら撃ちまくろう。

２は誘導型で、画面下に消えたとおもいきや、逆襲の嵐が吹く。

３は左右から編隊を組んでの来襲で、時間がたつと消えてしまう。



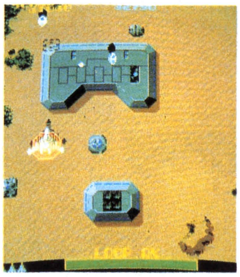
敵がドッキングをしてきても、ザコはザコ！

４は画面上部、横からの出現。F－０の前方で２つに分裂（？）する。

５、６はかたまりや単体で、あるパターンで来襲する。リトルＪと合体しているとドッキングしたりする。

プゥープゥーと音がしたら、レバーをニュートラルにしても右にそれるけど、これは、物体を引きこむ敵のパワーで、早期発見、早期攻撃がヨロシイ。

７、８の弾は単なる弾。下からのものはそのうち消えてしまう。

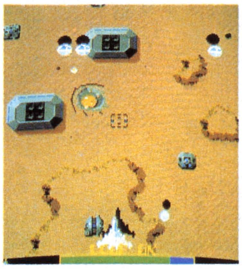


敵の巨大基地からの攻撃。でもはげしくない。

隠れ基地発見！　隠れる前に撃ち落とせ!!

９がやっかいな分裂弾で、紫色の基地から発砲してくる。

さてと、地上の敵アレコレといこうかな。弾を撃つだけの基地は、あっちへおいといてと、戦車は動きがパターン化してるから問題なさそうだ。戦艦は直進して止まり、はたまた直進して止まり、こんな動きの繰り返し。いずれも中心部が青に変わったら砲撃の合図だ。

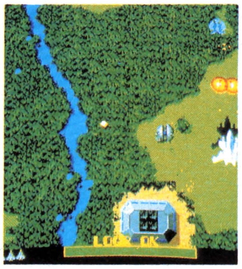


エネルギードーム出現。撃ち落とすと…。

ここで、20万のＢＥＥＰＥＲたちへ秘密キャラのプレゼント。

ゼビウスのソルのごとく現れる隠れ基地は分裂弾を発砲すると地中に消える。破壊すると、一定時間、敵の攻撃が静かになる。

12、13はトレジャーＢＯＸだ。ザ・プロトンを落として出現させ、さらに落として、何かを確認してさらに１発撃ちこむと???になるんだなこれが。ウシシ……。



１万点のワイバーンが画面右上に出現したよん。

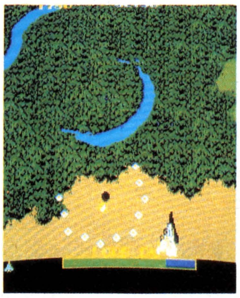
文字がＶ（写真12）なら、リトルＪの登場。Ｂ（写真13）なら、バリア。ＰでＦ－０が１機ふえる。

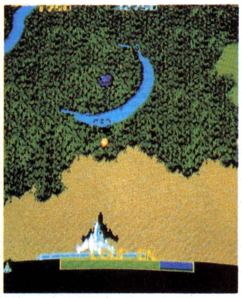
これらは、見ためにはわからないけど、上空をスキャナーが通ると、ピカピカ光って、ピッピピッと音がでるのだ。

14のエナジードームは、破壊すると画面上の敵を一掃できるんだからウレシイ（3000＋αPts）。

15のWyvernは破壊すると10000点。これをだすには、隠れキャラのみ２連続で攻撃するのがポイントだ。

さて、テクニックとしては、ツインブラスターをひたすら撃ちまくることだね。弾も破壊できるから、危険なときでも、連射してピンチをきりぬけられるから。





出た！　これが隠れ基地より発射されるブラ…いえ、分裂弾だ！　バリアをつけていれば安全さ。

また、秘密基地をみつけて、でてきた直後に破壊して、距離をかせぐとか、敵の攻撃を楽々かわしながら攻撃する作戦なんか魅力的だよね。

忘れたくないのが、リトルＪとのドッキング。移動スピード、攻撃能力、ともに優位にたてるからね。宇宙返りのときに、サヨウナラ、なんてことにならないように。

Ｊドームがなくても、トレジャーＢＯＸのＶを探しだしてドッキングができるし、プロトンの検出範囲が広がるから、隠れキャラを探すのに有利になる。

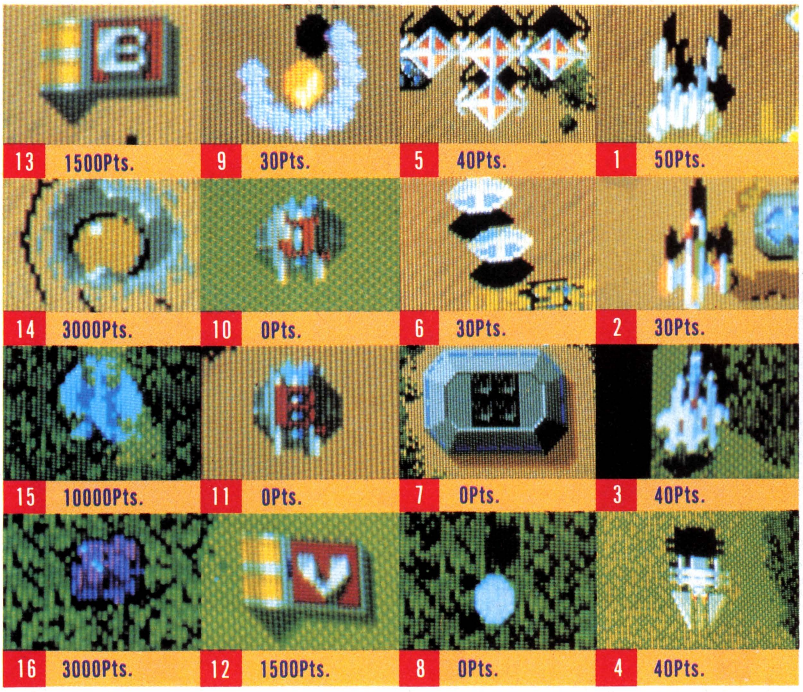
ＺＡＭは約１分で画面から消える。赤いブロックをやっつけるのもいいけど、時間のロスにならない程度におさえたい。だって、そうしてる間に逃げちゃうからね。

それから、宇宙返りは危険なときや、逃した隠れキャラを撃つだけじゃなくて、敵の攻撃パターンを読みとれる。うまく利用しよう。

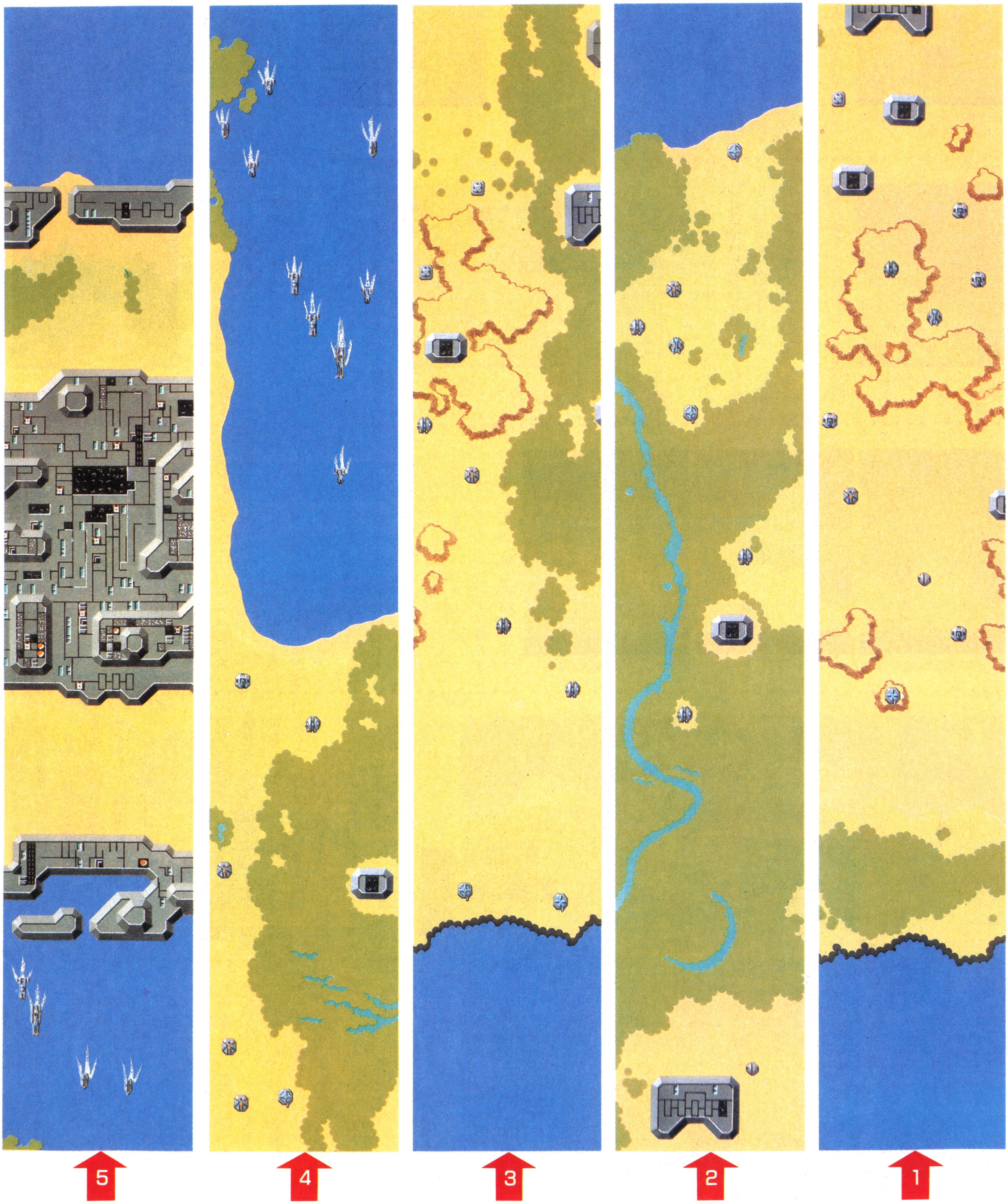
バリアをはっている間は、無敵だから、Ｂドーム、トレジャーＢＯＸを撃つ順番を頭に入れて、危険なときも体当たりできるのだ。

百聞は一見にしかず。まずは、ゲームセンターに集合しよう。

☆敵キャラクター表



ワイバーンF—0エリア1マップ



NAMCO PRESENTS

メトロクロス

ナムコ
文／CPM闘幻狂HYH
©(株ナムコ)

VIDEO GAME LABO ビデオゲームラボ

先月（7号）ではあまりくわしくふれなかったメトロクロスも、今月はラウンド6、13のマップを公開しながら登場キャラ、テクニックをさらにくわしく紹介しよう。

12種の鉄則をここで紹介しよう

① 線の上ではぶっちぎり。

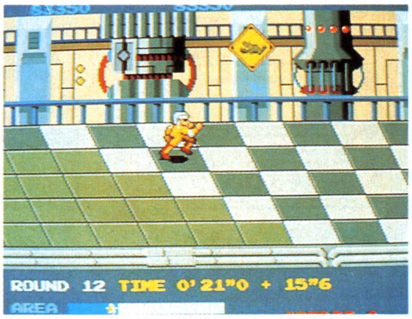
線の上だけはジャンボカンなどの障害物はあたらずにすむ（チェス、キューブなどはのぞく）。スケボーの車軸中心とフロアのラインをピッタリと合わせればそのままゴールできるし、10000点のボーナスはキミのものだ。

② 落とし穴に落ちたらボタンを連打する。すると、すぐに脱出できる。

③ 連続ジャンプ台はボタンを押してそのまま。たとえばラウンド3。ジャンプが続けてでてくるところでは、ボタンは押したまま、コントロールをレバーできりまわせばよいのじゃ。

④ ゴール前にあるクラッカージャンプ。

スケボーに乗ったら線の上を走るのが鉄則になる。



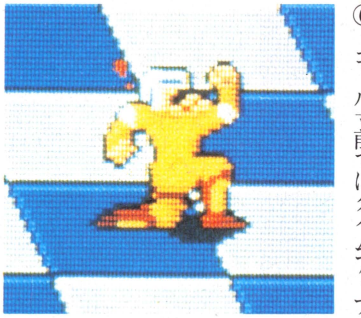
この標示が目についたら要注意。なにがでてくるやらわからない。

走ったままクラッカーへつっこみ、レバーを右（進行方向）へ入れて、すかさずゴールしよう。ボーナスをもらえることもあるゾ。

⑤ クラッカージャンプ。

ジャンプしたあとにジャンプボタンを押したままクラッカーへ飛び込めばOK！

⑥ ゴール寸前ではタイムアップになっても大丈夫。



これが自慢のガッツポーズ。野球選手にこんなのいたな……。

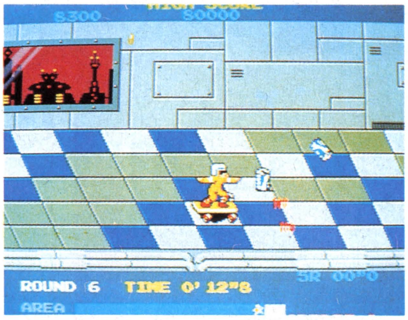
ゴール寸前でタイムが0秒になってしまった！ どうするの？ あわてちゃいけない。ジャンプしてるうちはタイムは0でも感電しなくてすむから、そのままゴールできるんだ。

⑦ ふつうにジャンプするよりロングジャンプだ。

レバーを左へ倒して少し止まり、画面の中心より左側から一気にジャンプして、レバーをこんどは右側にいれるとロングジャンプができる。

⑧ 連続している落とし穴は走って抜けよう。

斜めに続く落とし穴と落とし穴の接点（つまり角）をまたぐようにして走ると、スルリと抜けられるよ。ロスタイムもあまりないし。なぜかって？ ふつうのジャンプより走ったほうがスピードはおちないからだ。まあ、経済的な走りなわけ。



アルミカンをけり続けると得点アップ。最高で5000点。

⑨ ジャンプ台よりクラッカー。

たとえばラウンド15。ジャンプ台が連続してるところでは、クラッカーを使ってジャンプすれば、よりスピーディな走りができる。クラッカージャンプは上下左右、どこからでもOK。

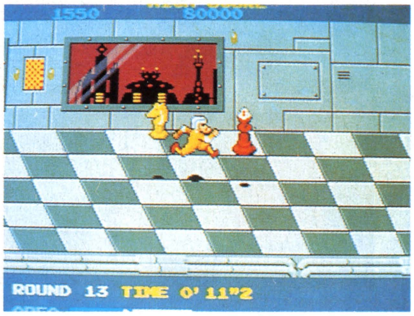
⑩ ウォールのよけかた。

縮んでいればそのままジャンプ。伸びていればジャンプした直後に空中で右か左へ移動して、すぐもとにもどしてよけよう。

⑪ ねずみのよけかた。

ジャンプして右へずれるのが基本だけど、とびかかってきたら、ジャンプしてすれちがえばよい。

⑫ スペシャルラウンド（4、8、12……）はなるべくタイムを残そう。



チェスをよく見ると、なんとホンモノのチェスの動きではないか！

スペシャルラウンドは1秒につき1000点のポイント。ぜひ、1秒でも速くゴールをめざすのだ。

1〜15面までの徹底研究。

さて、ラウンド別攻略法をいくつか紹介していこう。ためになるから穴のあくほど熟読されたし。

ラウンド1

前半にでるジャンボカンは、なるべくなら線の上でジャンプなしでよけたいね。そうするとロスタイムが少なく、ゴールしたとき、26秒前後は残ってるはず。初めての人でも楽しめちゃうかんたんな面だ。

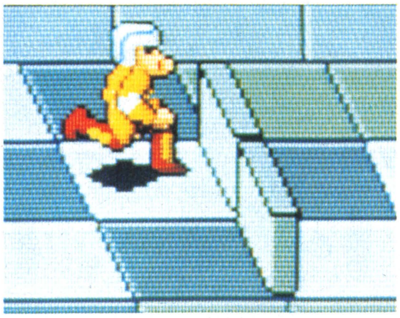
ラウンド2

まず、スケボーに乗ること。乗

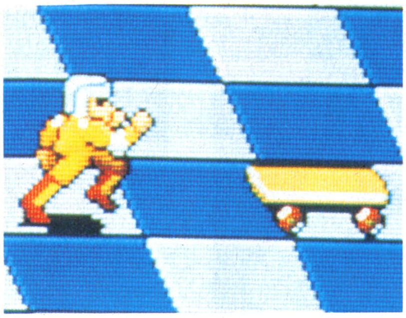
ったら線の上へ合わせず、初めにでてくるスペシャルドリンクを飲みパワーアップしよう。すぐにレバーを上にたおして、中央からでてくるスケボーに乗りかえて線の上を進もう。あとは、ゴールへまっしぐら。21秒前後はタイムを残せるはず。もちろんノーミスで。

ラウンド3

ジャンプ台がゴロゴロしてるから、ボタンを押しっぱなしで直進する。なんてったって、一番最初のジャンプで高くとびたいからね。クラッカーに注意すること。



ウォールは縮んだときがクリアするチャンス。



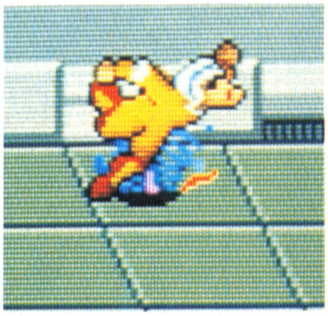
あと一息でスケボーに乗れる。乗ればこっちのものだ。

ラウンド4

最初のスペシャルラウンドはこのラウンド4だ。ここでプラスタイムが60秒残っていれば上でき。クラッカージャンプを使って、スケボーでゴール！　と豪快にきめてみよう。

ラウンド5

クラッカーなどでジャンプしていれば、どーってことない。初めての人は、ここでニコニコしよう。



隠れキャラならぬ隠れクラッカーの登場なのだ。

ラウンド6

ロングランニングが必要なことは、線の上にあわせてスケボーに乗ろう。はじめに線にあわせておけば、トイレで休憩しても平気なのだ……本当かよぉ？

ラウンド7

ジャンプ台の位置を覚えてしまえば、ルンルン気分になれますよ。

ラウンド8

スタートしたら、1マス左の段へ移動してジャンボカンをジャンプ。アルミカンを踏んだら中央へもどって……それから……。パターンはいくつも考えられるから、オリジナルテクニックを開発するとおもしろさも倍になる。

ラウンド9

障害物はほとんどないから、ジャンプはあまりやらないで、ジャンボカン、落とし穴などを左右の移動でかわそう。

ラウンド10

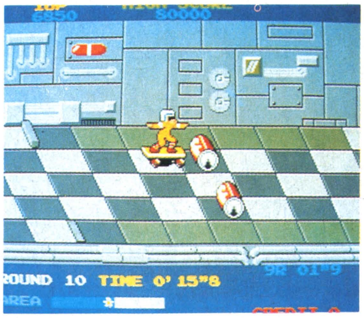
スケボーに乗ったらスペシャルドリンクを取り、右から2番目の線にコースをとればクリアだ。

ラウンド11

落とし穴に落ちないように、とちゅうでクラッカージャンプに切りかえること。

ラウンド12

初めての人にはチョピリ難しい。1段上（進行方向の左側）にあるクラッカーを使ってジャンプだ。



オットットッ……。このままじゃペッチャンコ。どうすればいいの。

ラウンド13

ハードルをこえたら左へ移動してカンを踏み、ふたたび中央にもどる。このパターンを繰り返しながらカンを踏んでいくのだ。

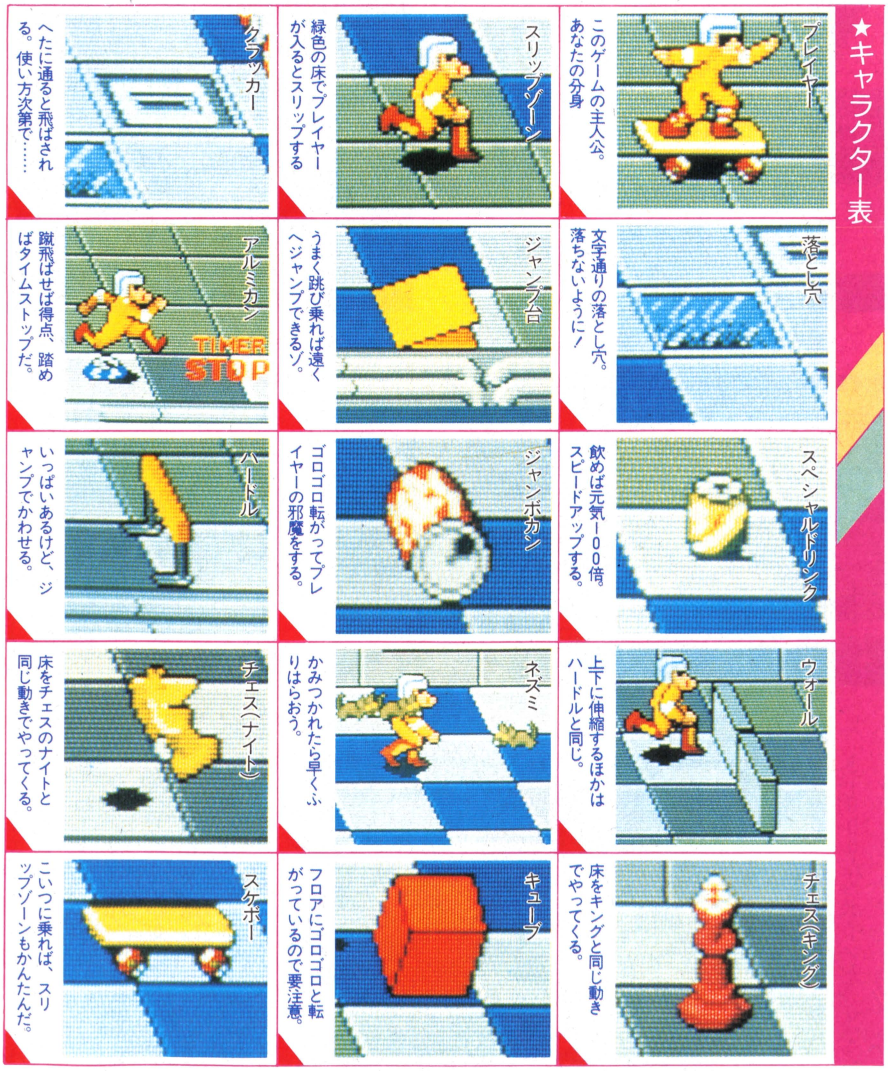
ラウンド14

クラッカージャンプをうまく使うことがクリアのカギ。スタートしたらまず右側のクラッカーでジャンプしておこう。

ラウンド15

スタートしたら右から2マス目にあるカンを踏み、一番左のクラッカーでジャンプ……、という具合につづいていくんだ。とにかく早くラウンドのパターンを覚えることが勝利への道だ。

★キャラクター表

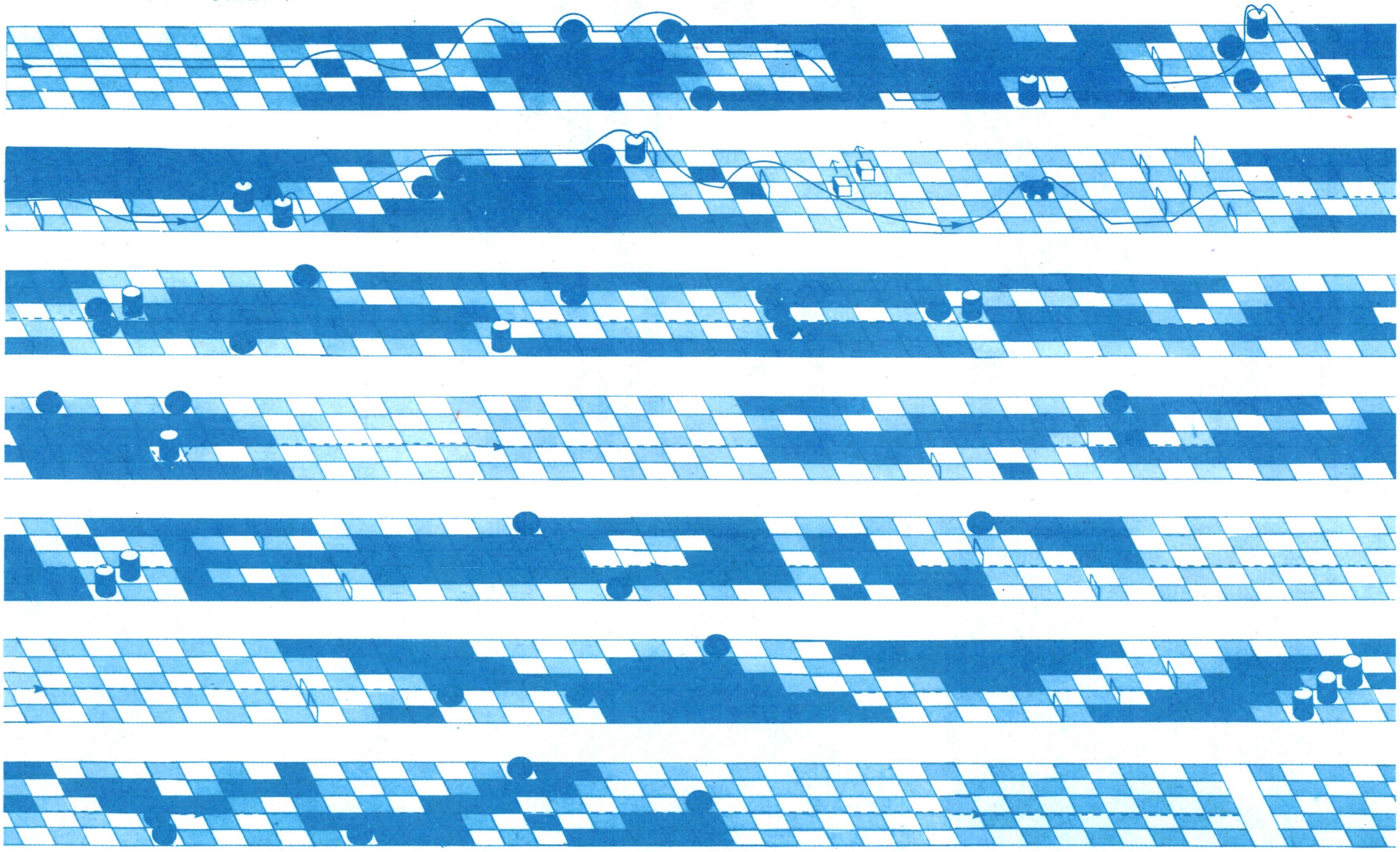


- **プレイヤー**　このゲームの主人公。あなたの分身
- **落とし穴**　文字通りの落とし穴。落ちないように！
- **スペシャルドリンク**　飲めば元気100倍。スピードアップする。
- **ウォール**　上下に伸縮するほかはハードルと同じ。
- **チェス(キング)**　床をキングと同じ動きでやってくる。
- **スリップゾーン**　緑色の床でプレイヤーが入るとスリップする
- **ジャンプ台**　うまく跳び乗れば遠くへジャンプできるゾ。
- **ジャンボカン**　ゴロゴロ転がってプレイヤーの邪魔をする。
- **ネズミ**　かみつかれたら早くふりはらおう。
- **キューブ**　フロアにゴロゴロと転がっているので要注意。
- **クラッカー**　へたに通ると飛ばされる。使い方次第で……
- **アルミカン**　蹴飛ばせば得点、踏めばタイムストップだ。
- **ハードル**　いっぱいあるけど、ジャンプでかわせる。
- **チェス(ナイト)**　床をチェスのナイトと同じ動きでやってくる。
- **スケボー**　こいつに乗れば、スリップゾーンもかんたんだ。

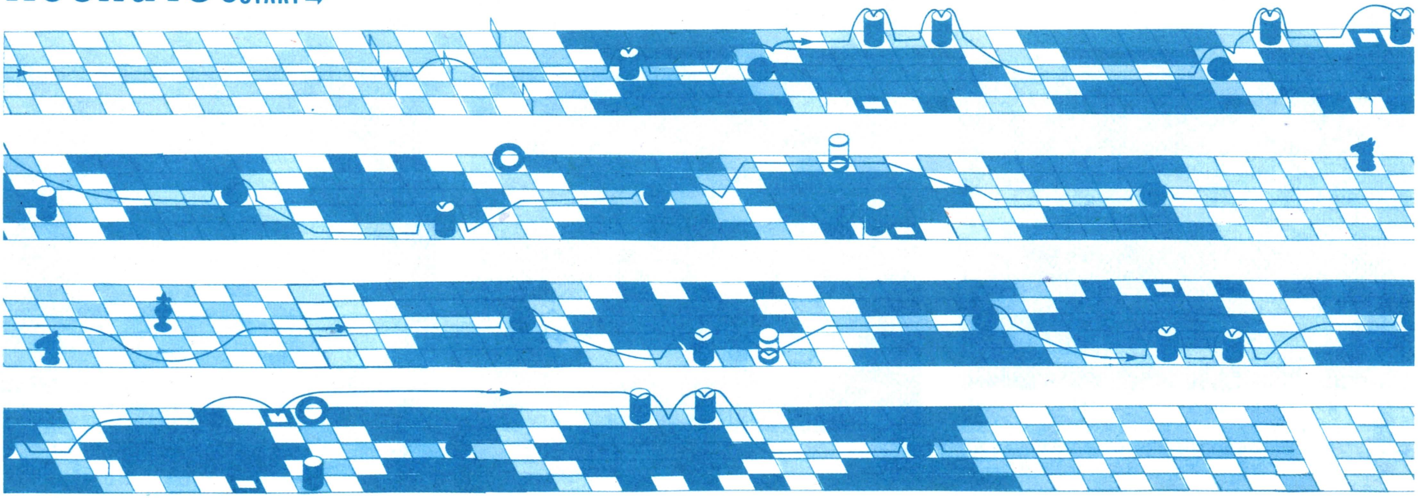
ROUND6,13のマップ

スリップゾーン　落とし穴　ハードル　キューブ
キング　クラッカー　アルミカン　スケートボード
ナイト　ジャンボカン　スペシャルドリンク　ジャンボタイヤ

Round6 ●START➡



Round13 ●START➡



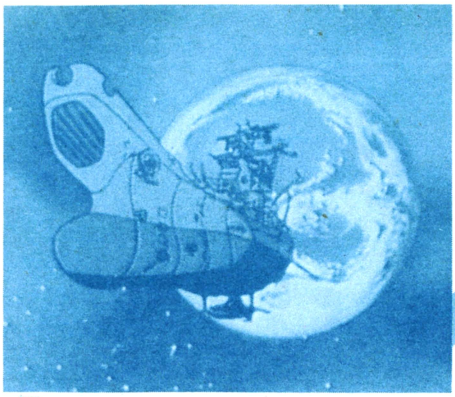
VIDEO GAME LABO
ビデオゲームラボ

宇宙戦艦ヤマト

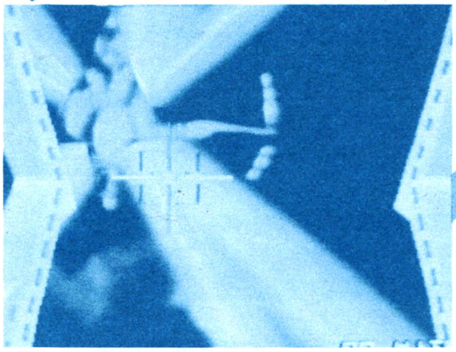
●タイトー
文／CPM闘幻狂・BAMBOO

ヤマト……スタンバイOK。地球の運命は古代進をはじめ、ヤマトに乗船したひとりひとりの手にゆだねられている。黙って地球への侵略を許すわけにはいかない。そう、ディンギル星人は水惑星アクエリアスを救うべく、そのターゲットを地球にしぼっているのだ。ディンギル艦隊を撃破し、アクエリアスのワープをなんとしてもくい止めなくてはならない。ヤマトは人類の危機を救うため、いま発進する。

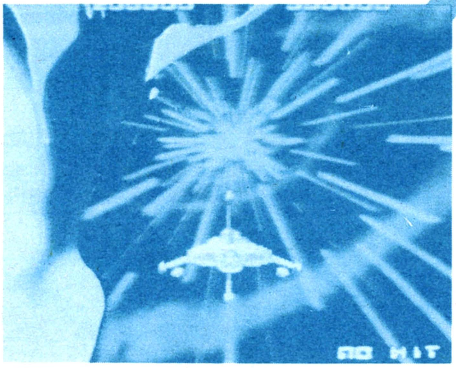
目指すはアクエリアス水惑星……倒すはディンギル星人、ルガールの乗ったブレ・ノアだ。おや？　地球からの指令だ。……アクエリアスノスイチュウヲ、ハカイセヨ……。はたしてヤマトは無事帰還できるのだろうか。



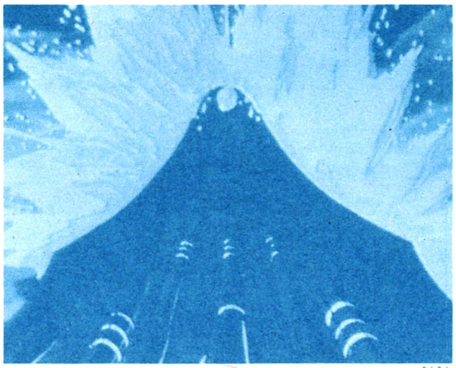
美しい地球にまた再会できるのを願うばかり。



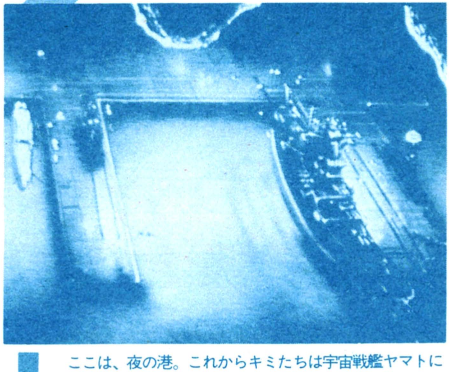
さあ、戦いははじまった。中央にセッティングしてある照準をレバーでたくみに操作して、敵にミサイルで攻撃する。一定時間内でミサイルを命中させないと、敵の猛攻に、あっけなく沈むことがあるのであしからず。



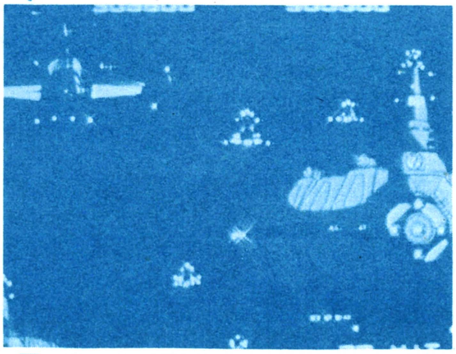
コスモゼロに乗りかえて攻撃だ。敵を撃ちそこねても、やられることはないので安心してくれ。なりふりかまわず撃ちまくろう。



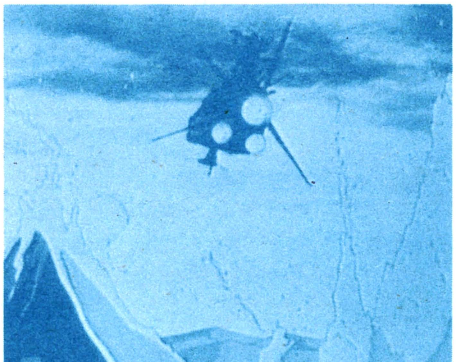
重々しいエンジン音をはきだしながら進むヤマトに、荒々しく海水がはねあがる。さあ、海をはなれて宇宙へとびたつのだ。矢印に従ってレバーを上へ操作しよう。



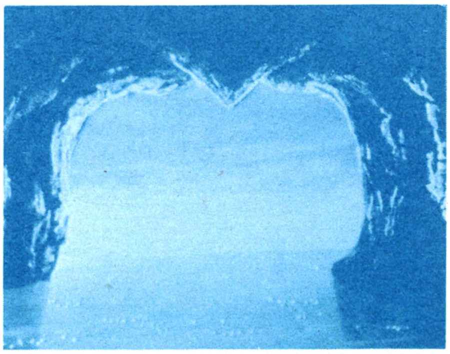
ここは、夜の港。これからキミたちは宇宙戦艦ヤマトに乗りこみ、ふたたび地球に帰還できるかどうかの生死をかけた戦いにでかけるのだ（このほかに、宇宙空間や海底があって、ランダムにでてくる)。では、発進しよう。



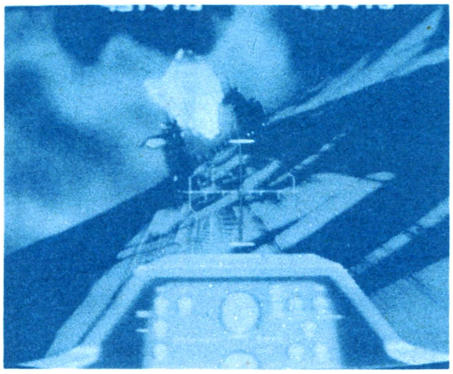
前方に敵の大群確認！　ハイパー放射ミサイルを装備した強敵なのだ。2つで1セットのハイパーミサイル攻略法は、その間を狙えば破壊できる。このミサイルをあびると、そこでゲームオーバーになるから要注意だ。



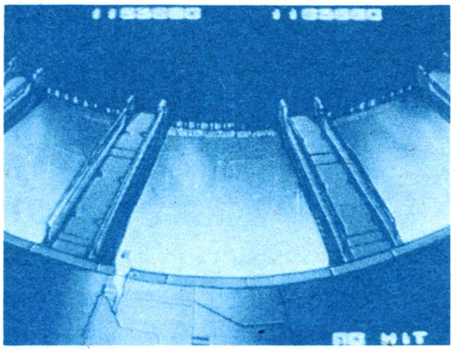
海をあとにして、広大な宇宙へ旅立った。



空も海もおだやかだ。戦いの前の静けさなのかもしれない。上部に突きでた山のような岩は、たいした障害じゃない。モニター画面の矢印の指示に従って、冷静にレバー操作すれば、クリアだ。



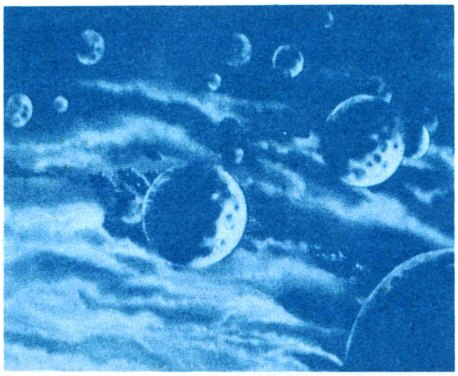
相手はてごわいロボットホース。1秒を争う勝負になる。なにしろ、敵の対応は速い。ロボットごときに負けてたまるものか!



いよいよ神殿内にたどり着いた。オレンジ色の光を放っているのは1000度はあるというマグマ。うごめいている。ヤマトでも耐えられない。緑の渡しが光ったら、その方向へレバーをすみやかに操作すればよい。

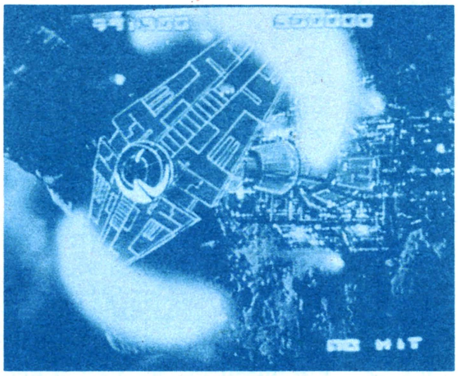
ヤマトの使命は、水柱とルガールの乗ったブレ・ノアを破壊することだ。この2つが重なり合ったときに攻撃チャンスはある。波動砲のボタンをすかさず押そう。

これで、ひとまず写真の説明はオシマイ。わかってもらえたかな? ここで紹介した場面のほかにも、数種の戦闘パターンがキミを待っているから、首を長くしてゲームセンターへ直行しよう。強敵をなぎ倒して無事に地球に帰還すれば、完 とハッピーエンドマーク。オイッ! 誰だ!? 完 にむかって発砲してるヤツは!?

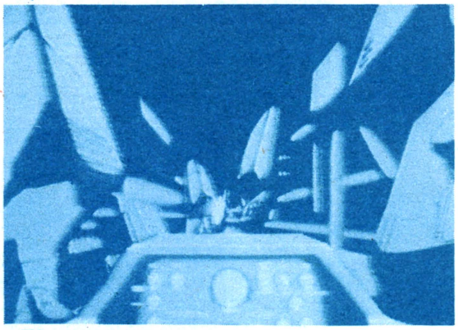


危機だったけど、なんとか難敵をしりぞけた。このシーンでチョット休もう。バックの夕焼けが疲れたキミをやさしくつつみこむ。

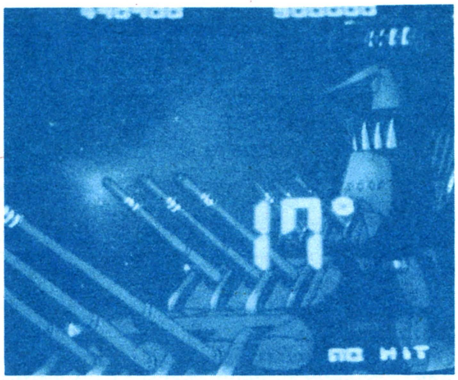
アッ、敵を確認した。しかし、モニターに矢印の指示はない。指示を待っていたら、敵の攻撃のエジキになるだけだ。どうする? モニターをよく見て、耳をすましてごらん。聞こえるかな?「撃て」の指示がとんでいる。これはなかなかリアルでよろしい。



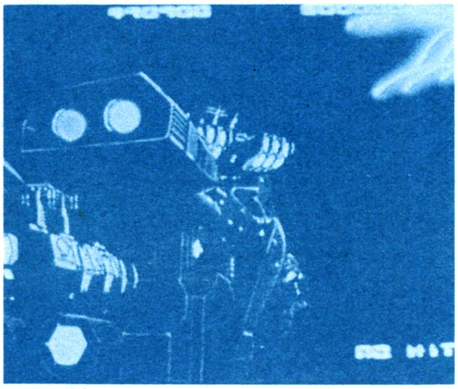
敵はバリアをはりめぐらして応戦するようだ。しかし、われら宇宙戦艦ヤマトにバリアなど通用するとおもうのか? それより、待機している敵機に神経質になろう。



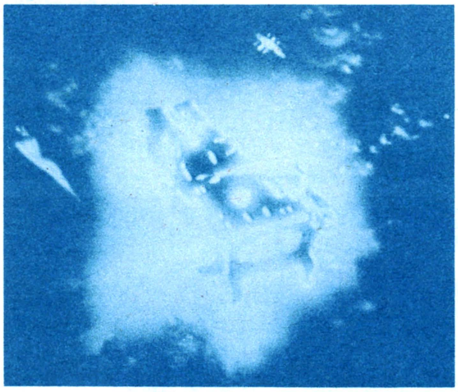
ウルクに突入すると、ヤマトからコスモタイガー発進。コックピットからではウルク都市通路の全体を知ることはできない。モニターの矢印の指示に従って、前進あるのみ。もちろん、敵の攻撃は休むことを知らない。神殿は近い、ここでやられればいままでの苦労が……。



波動カートリッジ弾の発射用意! 発射は45°以内なら敵に命中する。それ以上だと、真上にとんだカートリッジ弾がヤマトに命中する。



カートリッジ弾が敵の戦艦を襲う瞬間。



カートリッジ弾の攻撃をうけて爆発する敵機。みごとに命中! きれいなオレンジ色だ。

オット、こいつは手ごわそうだ。たしかにこのシーンは最大の難関ともいえる。ハイパー放射ミサイルの攻撃をうける前に、なんとか撃破したい。

VIDEO GAME LABO
ビデオゲームラボ

—GRADIUS—

グラディウス

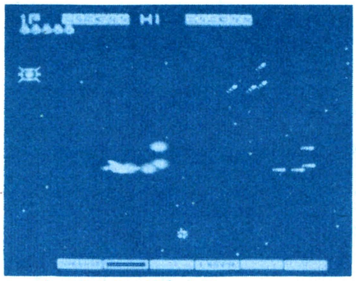
コナミ●文／CPM闘幻狂NANISORE

パワーアップの長所と短所は？

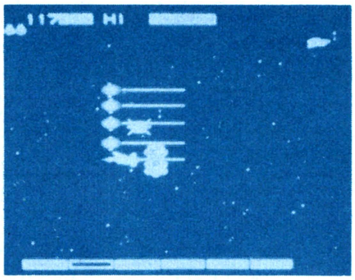
７月号で説明したけど、グラディウス攻略はパワーアップを使いこなせるか否かにあるんだ。敵の編隊や赤色の敵を破壊して、エネルギーカプセルを取ると、レベルメーターが移動する。ここで、自分の好みの場面でパワーアップボタンを押せばパワーアップ完了、てなわけで、その長所と短所をおりまぜながら、じっくり研究してみたいのだ。

(1)スピードアップ

５速のレベル設定になってるけど、３速以上はコントロールしづらいので、１速か２速がベターだ。スピードアップしなくても背景より速くバックできるから、後方にはくれぐれも気配りを。



レーザーのかわりにダブルを装備。洞くつではとても重宝。



４つの分身とバリア、レーザー、ミサイルの最強装備は無敵だ。

(2)ミサイル

基地への攻撃には効果的だけど空中戦では使わないほうがよい。

(3)ダブル砲

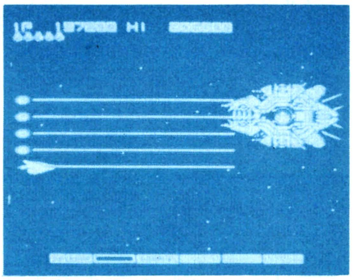
上方を破壊できるから洞くつで使うといい。ただし１連射（ふつうは２～３連射）になるから、分身をいただいてからにしたいな。レーザーと同時使用はできません。

(4)レーザー

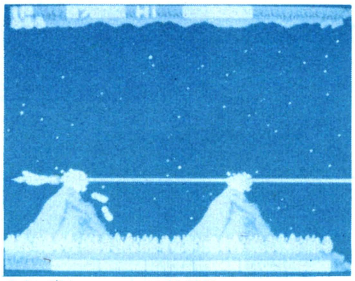
破壊力はバツグン！　だけど、ダブル砲では使えない。速くボタンを叩くより、ゆっくりと長く押したままがよい。

(5)オプション

いわゆる分身のこと。ミサイル、レーザー、またはダブル砲と併用すると攻撃力は倍になるし、敵の攻撃弾もスルリと抜けていく。だって分身なんだもの。自機だけに注意をはらうこと。



この装備なら要塞は楽に破壊できる。必殺レーザー分身！

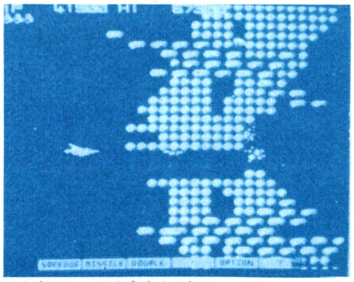


火山の岩もここにいれば大量得点に変身。重要テクの１つだ。

(6)バリア

前方からの攻撃をカバーしてくれる。敵や敵弾があたると削れて縮む。だからといって、よけてばかりいると、そのうちオダブツだ。

ひととおり紹介したけど、パワーアップすると敵の攻撃も激しくなるので、むやみやたらと使わないのがオリコウサンなゲーマーといえる。それじゃ、各ラウンドを通して、その攻略法を教えよう。

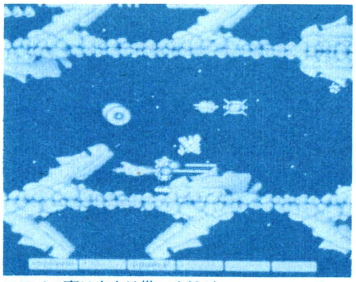


初心者はここで注意すること。岩の壁へ連射、連射、連射。

各ラウンド攻略法講座

ラウンド１

まず、一番上へ行き、そこで敵編隊との空中戦。かるく一掃したあと、エネルギーカプセルを取り、スピードアップしてみよう。高度を下げて編隊へ攻撃して、またもやエネルギーカプセルを取るのだ。

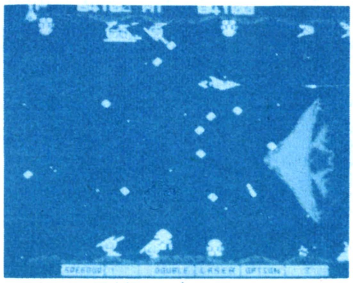


モアイの裏は安全地帯。攻撃がおさまるまで待つべし。

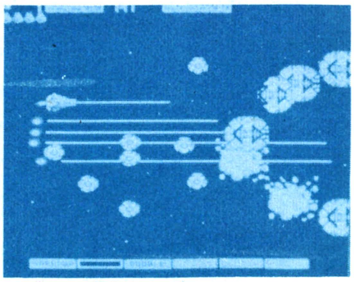
洞くつが見えてくるあたりまでに、少なくともスピードアップを１～２個とミサイル、レーザーを装備しておきたいね。

さらに前進すると、前方から戦闘機がスタンバイしている基地と後方から移動砲台が襲ってくる。出現ポイントを覚えておこう。

先を急ごう。レーザー砲を５門搭載した浮遊大陸と遭遇するけど、抜け道に苦労するぐらいで強敵ではない。それを抜けると、２つの山が赤色に変色したかと思うと噴火する。とんでくる岩（ポップコーンのような）は右上か左上にコースをとってかわそう。かわすなんてつまらない、と思った攻撃的



４ラウンドの猛攻撃はスゴイ！ガンバッテ逃げてしまおう。

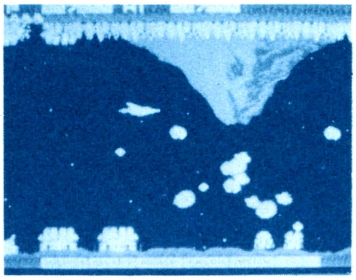


３ラウンドの最後はレーザー、分身でセッセと得点かせぎ。

な性格のキミ。そう、どうしても岩を破壊したい。いいでしょう。

まず、レーザーとオプションを3つ用意して、その狙いを噴火口へ定める。オプションの位置をずらしてボタンを押し続ければ、岩はすべてレーザーに破壊され、岩1個100点いただき。大量得点だ。

さて、いよいよ敵要塞。狙いはレーザーを4発で攻撃してくる中心部のコアだ。コア以外は攻撃しても効果はないのだ。時間がたつと自爆する敵要塞だからといって消極的にならないで、上下運動を繰り返しながら攻めたてよう。


4ラウンド名物の逆火山。どうやって通過すればよいのじゃ？

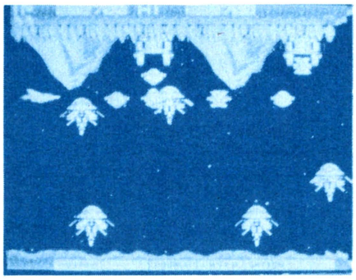
ラウンド2

前半の空軍や岩場の砲台はかるくかわせるけど、なんといってもメインは最後のピンクの壁だね。レーザー装備を必要として、上下スクロールして、逃げながら攻撃するんだけど、へたに逃げると先は行き止まり、なんてこともある。

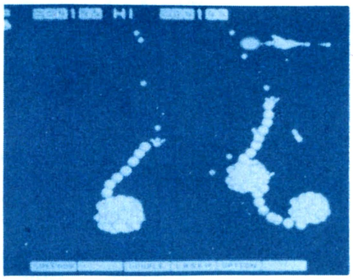
壁を抜けると、敵が縦1列にワープして突っこんでくるから、後方待機する。なぜかって？ ここは攻撃するより、逃げるのだ。画面全体をフルに使って飛びまわろう。敵要塞をラウンド1と同じ要領で破壊すると、ほら、そこはラウンド3だ。

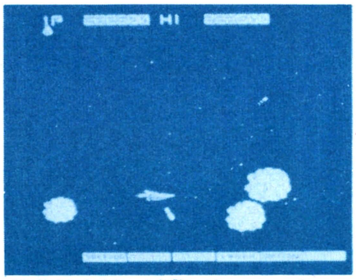
ラウンド3

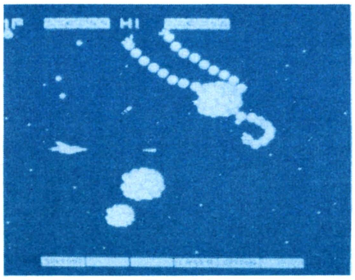
敵空軍の攻撃が終わると、モアイが顔をだすけど、こいつがクセモノだ。ボクなりのモアイ攻略法をここで紹介しよう。少なくとも、レーザーとオプションをいくつか装備してモアイと対決、といきたい。モアイは口を開けたとき弾を撃ちこむこと。そのときが攻撃するチャンスでもある。前半はモアイの数はたいしたことないけど、だんだんその数は増えてくるから、モアイの裏に隠れてモアイをかわそう。横になったモアイにはレーザーは効かないけど、上部ではダブル砲、下部ではミサイルで破壊できるのだ。


4ラウンドの最後はこのあたりが安全地帯。

モアイ攻撃中に飛んでくる敵飛行機のエジキになる可能性は大きいので、モアイばかりに気をとられないこと。


恐怖の細胞地帯。弱点は黄色い部分にある。


攻撃能力のなくなった細胞。どっからでもかかってきなさい。


細胞の親分。たこの足のようなのが4本。ユニークだね。

モアイ地帯を抜けると、丸い空母（？）がたくさんひかえている。丸いものをゼビウスのブラグザカート状にとばしてくるからといって、攻撃はやめよう。破壊できないのだ、この空母は……。

敵要塞を前のパターンで破壊したらラウンド4へ突撃！

ラウンド4

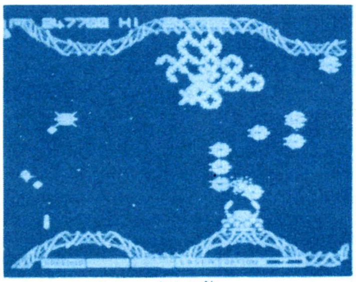
敵空軍を楽にかわして、天上と地上のいたるところに砲台のある洞くつへは、ミサイルやオプション等を装備していたいね。ここの敵を全滅においこむのは難しいから、天上か地上かにターゲットをしぼって攻撃して前進しよう。

後半に逆火山があるけど、確実な攻略法はいまのところナシ。山の頂上と岩石の出るすき間を通るのが一つの手段でもある。

浮遊大陸を抜けたら、コースを上へとり、空軍とクラゲ（？）を攻撃する。ボタンはバシバシ速くたたくこと。

ラウンド5

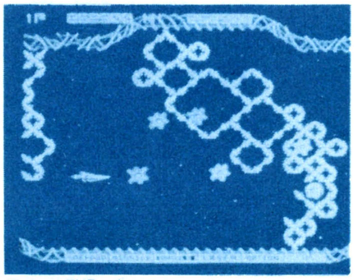
おきまりの空軍を一掃すると、たこのような足を1～4本つけた細胞（？）が、その足から弾をうってくるから、足の中央の黄色い部分を狙って攻撃すると、そのうち爆発するんだ。キモチヨイヨ……。

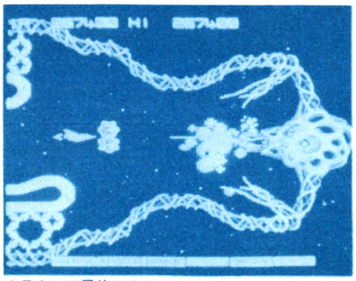

6ラウンドの入り口。何かに飲みこまれるような感じだ。

このあと、しつこい敵要塞。ウヒヒ……返り討ちじゃ！

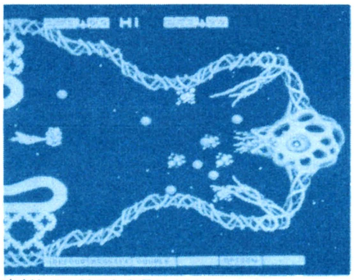
ラウンド6

いつもの空軍をかるくかわすと、場面は体内（？）（キモチワルイ）のようなとこに入り、アメーバの攻撃が待っている。弾をうたないアメーバはよいとして、恐ろしいのはキミの行く手を妨げる壁なんだ。これは、ラウンド2ですでにおなじみ、思いだしながら攻略するのだ。イイネ。


アメーバ登場。赤のアメーバはエネルギーカプセルをもつ。


6ラウンド最後はまるでイカのよう。ひたすら撃ちまくろう。

さて、最後は細胞核との対決。たくさんの赤い弾が、ビュンビュンとんでくるから、まずバリアを張ることが仕事だ。しばらくすると自爆するから、それまでの辛抱じゃ……。


友だちのAはこれを見てカワイイと言った。信じられません。

6ラウンドを通過するといよいよ敵の本拠地へのりこむんだけど、それは見てのお楽しみ。

とにもかくにも、このグラディウス……、レベルは水準以上で、どちらかといえば高レベルだけに、ズシリと重い内容にキミも苦労する甲斐があるというものだ。

それじゃ、バイビー。

VIDEO GAME LABO

ビデオゲームラボ

★恥ずかしながらゲーム批評

ヤア！　ヤア！　熱心にBEEPを読んでいるキミたち、元気にゲームセンターへ足を運んでいるかな？　ボクもビデオゲームに狂っている1人で、恥ずかしながら、ゲーム批評などやってみようと、BEEPに堂々と登場してしまった。賛成！の人も、反対！の人も、とりあえずボクの意見を聞いてからにしてくれよ。

『マーブルマッドネス』

美しい画面と迫力あるサウンドに理性を失ってから、ボクはそのとりこになった。考えだしたらきりがない豊富なテクニックと豪快な内容が、全6ステージの中にふんだんに盛りこまれているから鼻息が荒くなるのも無理からぬところだ。初心者の人でも第1ステージは楽々クリアできる。ただし、キミの手がボロボロになっても、この番北、けして看護しないからそのつもりで。

『ディグダグII』

同社の二番煎じといっても、うわさに聞くほど完成度は低くない。人気がいまいちなのは、画面が整理されていないからだろう。リブルラブルの影響もあってか、ゴチャゴチャ混み入った敵に闘争心をかりたてられず、イヤ気がさしてしまうその気持ちはよくわかる。敵は少なくても、スピード感、思考型のものが主流になりつつあるのもうなずけるのだ。

植村番北の ビデオゲームレビュー

『ツインビー』

この手のゲームは、武器をつぎつぎと増やして、破壊力が強力なときにやられると、初心者の人にとっては大きなショックだよね。そんな人は、とりあえず2プレイヤーで、安定感のあるプレイを楽しもう。

『戦場の狼』

戦争を背景としたもののなかでは、その迫力とリアルな臨場感はピカリと光っている。気になるのは、フロントラインとコンセプトが似ている点で、やや新鮮味に欠けるのも残念な気がしてならない。

『宇宙戦艦ヤマト』

内容にあまり新しさはないけど、レーザーディスクに興味津津。

『ピットフォール・II』

人気がでたのは大いに評価したいけど、第1面のあの長さ……どうにかならないもんかな。友だちの強引な誘いがあるか、特別なきっかけがないかぎり、手を染めるゲーマーは少ないんじゃないかと心配してしまうのだが、どうかな。

『侍日本一』

正直なはなし、遠くの忍者の攻撃は無理があって、これが人気がイマイチの原因だろう。それにしても、テーブルタイプのゲームで、これほど大きなキャラクターが右往左往するのは、めったにない事件ですぞ！

『メトロクロス』

チラリと見たらファイティングローラー、チョット見たらトップローラー、じっと見てみたら地下のパックランドにさも似たり。

不動のパターンとタイムに追われるスピーディな展開のなかにも、器用なテクニックが要求されることに興奮してしまうもの。

正直いって、この番北、このゲームについての知識は薄いので、ここでは欠点について語る資格はない。

最近のゲームは、さほどおもしろ味がないのに、よいサウンドを持ち、誰かが突破口を開き、マニアがそれをきわめ、続いて一般のゲーマーが凝りはじめて人気上昇するパターンではないだろうか？　この傾向は、とくにナムコ製品に強いようだなあ……。

この機会に、少し個人的な考えに基づいて、ビデオゲーム批評を試みてみたけど、読者のみんなと意見がくい違うのはあたりまえ。十人十色で、人によってゲームに対する印象、考え方なんか同じはずないんだからね。

みんなの意見を待っている。

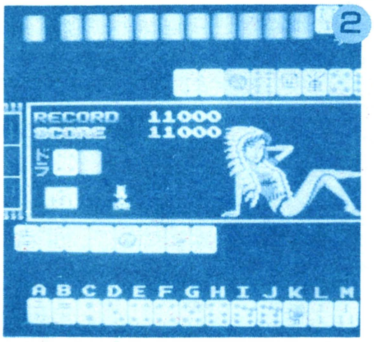
人気ビデオゲーム10

集計期間昭和60年5月1日から昭和60年5月31日まで。

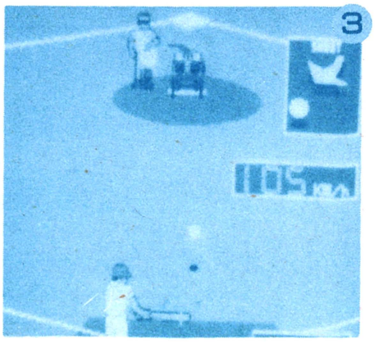
ランク	前月ランク	ゲーム名(メーカー名)	内容
1	4	戦場の狼(カプコン)	最前線で戦う戦場の一匹狼の物語。
2	—	スイートギャル(日本物産)	スイートギャルが甘い仕種でお相手!!
3	8	トライアウト(データイースト)	キミもプロ野球入団テストにチャレンジだ！
4	—	マーブルマッドネス(アタリ)	3Dのプレイフィールドがとてもうれしい。
5	—	ツインビー(コナミ)	2プレイヤー合体でパワーアップしよう。
6	—	TX-1 V8(タズミ)	スーパーマシンの乗りごこちが楽しめる。
7	2	ザ・高校野球(アルファ電子)	ひと味ちがう野球ゲームを楽しもう。
8	—	テディーボーイ・ブルース(セガ)	ボーナスゲームがとくにおもしろいゾ!!
9	6	ナイトギャル(日本物産)	依然として人気ナンバーワンのアダルト麻雀。
10	9	ロードランナー(アイレム) バンゲリング帝国の逆襲	やりこむほどおもしろい、思考型ゲーム。

＊このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し，上位10点をランクアップしたものです。

1



2



3

●協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テーカン水道橋ファンシティー●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド

MEGA ORBIS

鉱物採掘船『タイタニア』号。
最新鋭装備を持った船として
一時は大活躍したが、時は流れ、
今は旧型艦として第一線を退き、
売りに出されていた。
そんな『タイタニア』を
今、ひとりの男が
手に入れようとしていた。
復讐の思いをはらすために……

TITANIA II

MEGA ORBIS

FM-7/NEW7/77 PC-8801/mkII/SR——海城広志

出発

「お客さん、こんなドデカイ船なんか買って、いったい何に使うんだい？ 型もいいかげん古くなってるのに。今のテクタイト採掘船に比べたら……」

「いいんだ。つべこべ言わずに、さっさと書類をそろえてくれ。こっちは急いでるんだ！」

「へいへい」

店主の言うことは確かに正しい。アーサーだってもっと新しい船をと思っている。がしかし、手持ちの金では買うことはできても、その後の改造ができなくなる。それでは意味がないのだ。

「では、1週間以内にご指定のドックにお運びいたしますから」

「ああ、よろしくな」

アーサーは小切手を渡すと、中古船ギルドをあとにした。

1週間後、フリスコ星系内の、とある浮遊ドックで、アーサーの購入した船の改造が始まった。

「マーフ、とにかく装甲と武装だけは注意深く頼む」

「ああ、わかってるさ。だが、本当にやっちまうのか？ 相手は恐れを知らぬ機械野郎だぜ」

「わかってる。だが……。やらなきゃならんのだよ、そうしなければ俺は生きていても仕方のない男になっちまう……」

そう言うと、アーサーはドックのドームに見える星々のなかの、・・・・自分の故郷があった方向をじっと見つめるのだった。

発端

今から数年前、ギルダー領域のはずれにある国境警備隊が、ロスターの攻撃により全滅した。そして、その近辺のいくつかの惑星は壊滅し、数百万の人々が死んだ。ギルダー政府は、国境付近の警備を強化し、国境付近の惑星の住民を避難させ始めた。ロスターズエリアは日増しに広がりつつあった。

アーサー・ハインズの家族も、また彼の星の人々もすべて死んでしまったのであった。彼自身は旅に出ていて助かったのである。

「たとえ生きて帰れないとわかっていても、俺はやらなきゃならない。機械野郎を一匹でも多く破壊してやるんだ」

「復讐か？」

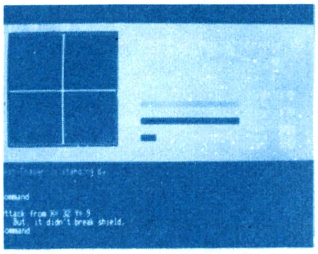
マーフの言葉にアーサーは大きくうなずいた。

「そう、復讐だ」

ゲーム内容

このゲームは、改造され武装したタイタニアを操り、ロスターズをすべて撃破するものです。タイタニアの武器は、フェーザー砲のみです。また、ジャンプはできません。ロスターズの船はすべて通常空間を亜光速で航行しているので、バブルエンジンも使用しません。

目的は、あくまでロスターを撃滅させることにあるのです。



おっと敵の攻撃だ！だがシールドが守ってくれた。

入力方法

まずは、プログラムを入力してください。FMの人はリスト1どおりに、PC-8801の人は、リスト1入力後、リスト2を入力して、数ヵ所変更をしてください。

入力が終わったら、SAVEを忘れずに。REM文も忘れず入力してください。エラーの原因にもなりますので気を付けてください。

遊び方

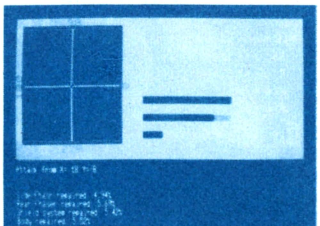
プログラムの入力が終わったら、RUNしてください。タイトル等が表示され、しばらくするとゲーム画面にかわります。そして、下半分にcommandと出るので、コマンドを入力し、タイタニア号を操ってください。コマンド、画面については次に述べます。

画面について

ゲーム画面は上下2つに分割されており、さらに上半分は2分割されています。

まず、上半分の画面説明です。左側はレーダー、右側は各種情報を表示するウインドーになっています。

レーダーには、遠距離用と近距離用の2つが用意されており、普段は近距離用レーダーが表示されています。このゲームでは、タイタニアの行動範囲、すなわち戦闘空域が決まっており、X・Yの座標値で、敵や自分の位置、さらには戦闘空域もすべてその座標値で表します。このゲームの戦闘空域の範囲は、X・Yともにマイナス200からプラス200までです。その範囲を超えてはいけません。レーダーでは、タイタニアの位置はつねに中央に表されています。その座標から、近距離レーダーではX・Yとも±25、長距離レーダーでは±50となっています。また、レーダーの上下左右の中央（PC版では中央付近）の数値は、タイタニアの向きを知るときの角度の目安にしてください。実際にタイタニアの向いている方向は、レーダー枠の外側にポツンと見える赤い点の方になります。また、レーダー枠の四隅にある1組ずつの数値は、それぞれのレーダーの端の座

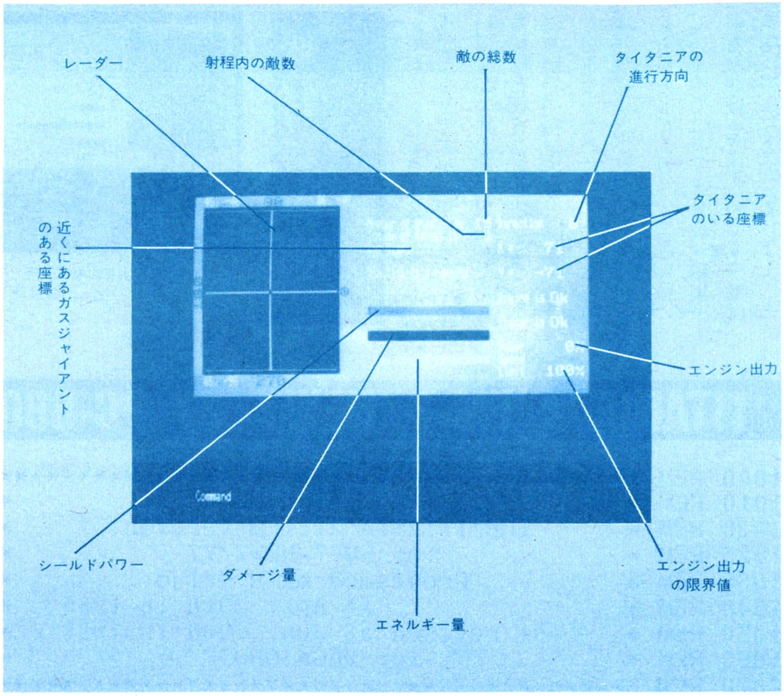


被害が大きいと修理も大変だ。誰だ、こんなにやられてるのは！

標値です。

さて、右側部分ですが、まずは上から、敵の数とタイタニアの向いている方向を表す角度、射程内にいる敵の数、ガススクープのできるガスジャイアントのある座標、タイタニアの現在位置、シールドの状態、ダメージ、エネルギー、エンジンの状態、フェーザー砲の状態、現在のエンジン出力、現在のスピード、エンジン出力リミット、となっています。シールドは被弾するごとにパワーが落ちていき、シールドがなくなると、直接船体各部に被害を受け始めます。

シールドがあるとないとでは、被害状況はずっと違います。また、ダメージを受けると、ダメージの赤い棒が長くなっていきますが、これが中央付近を超えると、誘爆する可能性が出てきます。気を付けてください。



下半分は、スクロール画面になっていて、ここでコマンドを入力したり、コンピュータからのメッセージが表示されます。コマンドは次の通りです。

R・・・長距離レーダーを表示します。

N・・・エンジン出力、進行の方向の変更を行います。エンジン出力は、リミットで示される値以下の値を入力してください。マイナス値を入力すると、スピードが落ちます。あまり大きすぎたり小さすぎる値を入力すると、エネルギーがグンと減ります。進行方向の変更は、現在向いている方向に対して、プラス何度、マイナス何度、と指定します。この変更できる範囲はスピードによって決まります。スピードが速いと、変更範囲は小さくなります。

S・・・タイタニア各部のダメージが表示されます。

A・・・攻撃をします。フロント、サイド、リアの各フェーザーシステムの射界（射つことのできる範囲）に入っていれば、それぞれ別々に攻撃ができます。各システムとも、1回につき1隻しか攻撃できません。射界は、フロントは進行方向に対して±45度、リアは進行方向の逆に対して±45度、それ以外はすべてサイドになります。なお、目標を定めるときに、コンピュータ側で敵のいる座標を出力しますので、それをそのまま入力してください。結果はすぐに表示されます。

P・・・各システムに対するプライオリティ（優先度）を設定します。これは、制御用と修理用の2種類があります。制御用プライオリティは、各フェーザーシステムや自動操縦装置、遠距離用レーダーに対してあり、初期値はそれぞれ20になっています。これらを変更することによって、それぞれのシステムの精度や敵弾回避率等が変化します。修理用では、各部の修理のスピードが変化します。両方とも、計100%以内になるように設定してください。変更したくなければ"OK?"に対してYを入力してください。

以上でコマンドの説明を終わります。なお、すべてのコマンドは、1度ずつしか使えません。終わったら、リターンキーのみ、あるいはEキーとリターンキーを押してください。敵のターンに移ります。

また、ガスジャイアントに近づくと、ガススクープをするかどうか聞いてくるので、YかNで答えてください。ガススクープをすると、2ターンの間何もできませんので、そのへんをよく考え、またエネルギー量も合わせて、考えてください。

これでゲーム内容についてはすべて終わりです。

なお、入力の修正はバックスペース（PCはDELキー）で行ってください。カーソルキーだと、正常には動作しません。右に、コマンド一覧表を示しました。

本文をいちいち読み返すのがめんどうだという人は、これを見てコマンドを理解してください。次に、ゲームのコツを述べます。

コマンド一覧表 表1

N	**ナビゲーション**：エンジン出力、進行方向の変更をする
R	**ロング・レンジ・レーダー**：長距離レーダーを表示する
P	**プライオリティ・チェンジ**：各システムの優先度を変更する
A	**アタック**：敵に攻撃をしかける
S	**ステータス**：艦内の被害状況を表示する

ゲームのコツ

最初のうちは、とにかく操縦に慣れることです。エンジン出力は小出しにし、つねに加速、減速を繰り返して、速すぎず、遅すぎずの状態にしておくことが大切です。スピードは、10前後がベストです。また、急加速や急ブレーキには、莫大なエネルギーを消費します。気を付けましょう。なお、スピードが速くなると、色が黄色、赤色と変化していきます。

敵を攻撃するさいには、できるだけ、1度ねらった船は、最後までしつこく追うことが大切です。あれもこれも、などとやっているうちに、逃げられてしまいます。なるべくなら、敵をつねにタイタニアの進行方向に置いておくように、方向変換をこまめに行ってください。ただし、スピードが出過ぎていると方向を変えにくくなるので、適当に減速をしながら、敵を追撃してください。

さて、まれにですが、敵に囲まれて集中砲火を浴びることがあります。そういうときは、被害が大きくなる前に逃げましょう。ヘタをすれば誘爆してしまいますよ。

プログラムについて

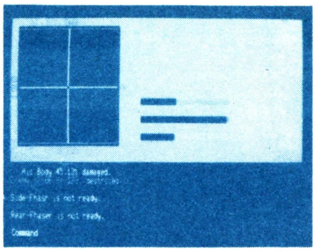
だいぶ長いリストですから、落ちついて入力してください。

ゲームをやってみて、「ちょっと難しいな」と思った人は、次のような個所を変えてみてください。

①敵の数を変えてみたい

6050行のEMN=INT(FNR(15)+10の、15と10を減ら

すと、敵の数が減ります。
②エネルギーの消費量を減らしたい
7215行の1・35を減らすと、消費量が減ります。
③火力を強くしたい
9540行のFNR(50)+Aの50を減らしてください。また、9565行の、RND＊・2の・2を増やしてください。
④ガスジャイアントをもっと増やしたい
61050行の、GG=INT(FNR(5))+5の、2つの5を増やしてください。これで数が増えます。



やった！敵艦を1隻沈めたぞ！

終わりに

さて、いかがなもんでしょうか。残念なことですが、9月号いっぱいで、メガ・オービスはいったん打ち切りということが決定してしまいました。みなさん、何とかして再開させるためにも、たくさんのおハガキ、プログラム、イラスト等をお待ちしております（私が待っているのではありません。編集室の人々が待っているのです）。では、またいずれお会いしましょう。

TITANIA II FM-7/NEW7/77 PC-8801/mkII/SR LIST1 1 BLOCK

```
1000 REM ****************************************
1010 REM *           Simuration Game             *
1020 REM *      THE TITANIA II (FM Version)      *
1025 REM *           for FM-7/NEW7/77            *
1030 REM *         Programed by H.Kaijo          *
1040 REM *               at Apl. 29th in 1985    *
1050 REM *   Last revised at Jun.  2nd in 1985   *
1060 REM *             for MEGA ORBIS            *
1070 REM ****************************************
2000 'Main
2005 CLEAR 300:PRINT CHR$(27)+"h"
2007 GOSUB 63000
2010 GOSUB 61000:GOSUB 60000
2030 IF CEND THEN 2500 'end
2035 GOSUB 59000
2040 GOSUB 3000 'Game
2050 GOTO 2030
2500 'End
2510 'cc=1 Out of range:cc=2 Exploud:cc=999 Win
2515 LOCATE Z,24
2520 IF CC=A THEN 2600
2530 IF CC=2 THEN 2700
2540 IF CC=999 THEN 2900
2550 ERROR 99
2600 FOR I=A TO 150:BEEP A:W=SIN(Z):BEEP Z:W=SIN(Z):NEXT
2610 COLOR 6
2620 PRINT:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｾﾝﾄｳ ｸｳｲｷ ｶﾗ ﾘﾀﾞﾂ ｼﾃ ｼﾏｲﾏｼﾀ｡"
2625 GOSUB 63510:GOSUB 63550
2630 PRINT:PRINT "ｹﾞﾝｲﾝ ﾊ ﾅﾝﾆｾﾖ､ ｽﾍﾞﾃ ﾊ ｱﾅﾀ ﾉ ﾌﾁｭｳｲ ﾆ ﾖﾙﾓﾉ ﾃﾞｽ｡"
2633 GOSUB 63510:GOSUB 63550
2635 PRINT:PRINT "ﾖｫｸ､ ｱﾀﾏ ｦ ﾋﾔｼﾃｶﾗ､ ｻｲﾄﾞ ﾁｮｳｾﾝ ｼﾃﾐﾃｸﾀﾞｻｲ｡":GOSUB 63510
2640 GOSUB 63550:GOSUB 63550
2650 GOSUB 63510
2660 COLOR 7:PRINT:PRINT SPC(35):"GAME OVER":W$=INPUT$(2)
2670 GOTO 2999
2700 FOR I=A TO 300:BEEP A:BEEP Z:NEXT
2710 COLOR 4
2720 PRINT:PRINT "ｱﾅﾀ ｦ ﾉｾﾀ ﾀｲﾀﾆｱ ﾊ ﾕｳﾊﾞｸ ｼﾃ ｼﾏｲﾏｼﾀ｡"
2725 GOSUB 63510:GOSUB 63550
2730 PRINT:PRINT "ﾓｳｽｺｼ ｱﾀﾏ ｦ ﾂｶｲﾏｼｮｳ｡":GOSUB 63510
2740 GOTO 2640
2900 FOR I=Z TO 500:BEEP A:BEEP Z:NEXT
2910 COLOR 5:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2920 GOSUB 63510:LOCATE Z,24:PRINT "ﾂｲﾆ､ ｱﾅﾀﾊ ﾌｸｼｭｳ ｦ ﾅｼﾄｹﾞ ﾏｼﾀ｡"
2930 GOSUB 63550:GOSUB 63510:PRINT:PRINT "ｼｶｼ､ ﾑﾈﾆ ﾉｺﾙﾓﾉ ﾊ､ ｶﾅｼｲ ｵﾓｲﾃﾞ ﾄ､"
2940 GOSUB 63550:GOSUB 63510:PRINT:PRINT "ﾑﾅｼｲ ﾀﾀｶｲ ﾉ ﾋﾋﾞ ﾀﾞｹﾃﾞｼﾀ｡"
2950 PRINT:FOR I=Z TO 2:GOSUB 63550:GOSUB 63510:PRINT "    .    "::NEXT
2960 GOSUB 63550:COLOR 7
2970 RESTORE 2980:READ W:FOR I=A TO W:READ W1:PRINT CHR$(W1)::NEXT
2980 DATA 9,197,221,193,172,175,195,32,33,33
2990 GOSUB 63550:GOSUB 10000
2999 END
```

TITANIA II FM-7/NEW7/77 PC-8801/mkII/SR LIST1 2 BLOCK

```
3000 'Command processer
3003 FOR I=Z TO 4:CME(I)=Z:NEXT:CMM=Z
3005 IF GS<>Z THEN GS=GS-1:GOTO 6000
3010 LOCATE Z,24:COLOR 7:J=Z
3020 CM=A:W$="Command:":GOSUB 21000:CM=Z
3060 FOR I=Z TO 4
3070   IF INSTR(CD$(0,I),W$) THEN J=I+A:I=999
3080 NEXT
3085 IF W$="e" OR W$="E" OR W$="    " THEN PRINT:GOTO 6000
3090 IF J=Z THEN PRINT:GOTO 3010
3092 J=J-A:LOCATE 8,24:PRINT CD$(A,J)
3093 IF CME(J)=A THEN PRINT:PRINT "This command was done.":PRINT:GOTO 3010
3095 CME(J)=A:CMM=CMM+A
3100 ON J+1 GOSUB 3500,4000,4500,5000,5500
3105 IF CC<>Z THEN RETURN
3110 LOCATE Z,24:PRINT:IF CMM<5 THEN 3010 ELSE 6000
3500 'Auto navigation
3505 PRINT:PRINT SYS$(AN)
3510 W$="Power:":GOSUB 21000
3515 W1=VAL(W$):IF W$="    " THEN W1=PW
3530 W2=FNWMIN(100-DM(BB)^1.2,LM)
3540 IF W1>W2 THEN W1=W2
3571 IF SP=Z THEN W3=360:GOTO 3574
3572 W3=360*(1/(SP*4)^.65)
3574 COLOR 5:PRINT:PRINT "Alternative direction is +-("INT(W3/2)")":COLOR 7
3576 W$="How many alter :":GOSUB 21000:W2=VAL(W$)
3580 IF W2>W3 THEN GOSUB 63510:GOTO 3574
3590 PW=W1:DIR=DIR+W2
3595 IF DIR>360 THEN DIR=DIR-360 ELSE IF DIR<Z THEN DIR=DIR+360
3600 GOSUB 63510
3610 LINE (576,16)-(623,31),PSET,1,BF:SYMBOL (576,16),FNZS$(DIR,3),2,1,7
3620 LINE (552,96)-(615,103),PSET,1,BF:SYMBOL (552,96),FNZS$(PW,4)+"%",2,1,7
3630 GOSUB 55000
3640 RETURN
4000 'Attack to enemies
4005 IF IEM=Z THEN COLOR 5:PRINT "Enemies are not in range.":RETURN
4010 'Front fhaser
4020 PRINT:GOSUB 63510:IF DM(FF)>75 OR CN(FF)=Z THEN COLOR 5:PRINT SYS$(FF)" is
not ready.":GOTO 4100
4022 COLOR 6:PRINT SYS$(FF)" is standing by.":W5=FF
4024 ERASE TE,TEX,TEY:TEM=Z:DIM TE(IEM),TEX(IEM),TEY(IEM)
4026 FOR I=A TO IEM
4028   W=IE(I)
4030   D1=EMX(W):D2=EMY(W):K=TX:L=TY:DIR1=DIR:GOSUB 30000
4032   IF NOT FIN THEN 4040
4034   GOSUB 63510
4036   COLOR 7:PRINT USING "   Found enemy at X=#### , Y=####";EMX(W),EMY(W)
4037   PRINT USING "     distance is about ##_.":INT(SQR(ABS(TX-EMX(W))^2+ABS(TY
-EMY(W))^2))
4038   TEM=TEM+1
4039   TE(TEM)=W:TEX(TEM)=EMX(W):TEY(TEM)=EMY(W)
4040 NEXT
4042 IF TEM=Z THEN COLOR 4:PRINT "  No enemies found in "SYS$(FF)" range.":GOTO
4100
4044 GOSUB 20000
4046 IF WX=9999 THEN 4100
4048 FOR I=A TO TEM
4050   IF TEX(I)=WX AND TEY(I)=WY THEN W=TE(I):I=999
4052 NEXT
4054 IF I<999 THEN GOSUB 63510:PRINT "There are no enemies in X="WX",Y="WY".":GO
TO 4100
4055 W1=SQR(ABS(TX-EMX(W))^2+ABS(TY-EMY(W))^2) 'Distance
4056 W3=(360-ED(W)+DIR) MOD 360
4057 IF W3<=45 AND W3>=315 THEN W2=1 ELSE IF 135<=W3 AND W3<=225 THEN W2=3 ELSE
W2=2
4058 W3=(51*SQR(2)-W1)^.72:W4=ES(W)
```

◑ファミコン・アイスクライマーでジャンプ力が2倍になる。2プレイヤーでポポとナナを8フロアへ上げ、ニットピッカーが出るまで待つ。1人がニットピッカーにやられて飛び上がった瞬間に、もう1人をボーナスステージへジャンプさせる。(石川県・横川昭義・13歳)

```
4059 IF W2=2 THEN IF W4>14 THEN W3=W3-2 ELSE IF W4<=3 THEN W3=W3+2 ELSE IF W4>3
AND W4<7 THEN W3=W3+1 ELSE IF W4>=11 THEN W3=W3-1
4060 IF W2=1 OR W2=3 THEN IF W4>14 THEN W3=W3-1 ELSE IF W4<=3 THEN W3=W3+3 ELSE
IF W4>3 AND W4<7 THEN W3=W3+2 ELSE IF W4>=7 AND SP<11 THEN W3=W3+1
4062 W3=W3+3^(CN(FF)/37)
4064 IF FNR(15)+1>W3 THEN W4=FALSE ELSE W4=TRUE
4068 GOSUB 9500
4099 GOTO 4100
4100 'Side fhaser
4110 PRINT:GOSUB 63510:IF DM(SF)>75 OR CN(SF)=Z THEN COLOR 5:PRINT SYS$(SF)" is
not ready.":GOTO 4200
4122 COLOR 6:PRINT SYS$(SF)" is standing by.":W5=SF
4124 ERASE TE,TEX,TEY:TEM=Z:DIM TE(IEM),TEX(IEM),TEY(IEM)
4126 FOR I=A TO IEM
4128   W=IE(I)
4130   D1=EMX(W):D2=EMY(W):K=TX:L=TY:DIR1=DIR:GOSUB 33000
4132   IF NOT SDIN THEN 4140
4134   GOSUB 63510
4136   COLOR 7:PRINT USING "   Found enemy at X=#### , Y=####";EMX(W),EMY(W)
4137   PRINT USING "       distance is about ##_.";INT(SQR(ABS(TX-EMX(W))^2+ABS(TY
-EMY(W))^2))
4138   TEM=TEM+1
4139   TE(TEM)=W:TEX(TEM)=EMX(W):TEY(TEM)=EMY(W)
4140 NEXT
4142 IF TEM=Z THEN COLOR 4:PRINT "  No enemies found in "SYS$(SF)" range.":GOTO
4200
4144 GOSUB 20000
4146 IF WX=9999 THEN 4200
4148 FOR I=A TO TEM
4150   IF TEX(I)=WX AND TEY(I)=WY THEN W=TE(I):I=999
4152 NEXT
4154 IF I<999 THEN GOSUB 63510:PRINT "There are no enemies in X="WX",Y="WY".":GO
TO 4200
4155 W1=SQR(ABS(TX-EMX(W))^2+ABS(TY-EMY(W))^2) 'Distance
4156 W3=(360-ED(W)+DIR) MOD 360
4157 IF W3<=45 AND W3>=315 THEN W2=1 ELSE IF 135<=W3 AND W3<=225 THEN W2=3 ELSE
W2=2
4158 W3=(51*SQR(2)-W1)^.72:W4=ES(W)
4159 IF W2=1 THEN W4=ABS(SP-ES(W)):IF W4>14 THEN W3=W3-2 ELSE IF W4<=3 THEN W3=W
3+2 ELSE IF W4>3 AND W4<7 THEN W3=W3+1 ELSE IF W4>=11 THEN W3=W3-1
4160 IF W2=3 THEN W4=SP+ES(W):IF W4>25 THEN W3=W3-2 ELSE IF W4<=10 THEN W3=W3+2
ELSE IF W4>10 AND W4<20 THEN W3=W3+1 ELSE IF W4>=20 THEN W3=W3-1
4161 IF W2=2 THEN IF ES(W)>14 THEN W3=W3-1 ELSE IF ES(W)<=3 THEN W3=W3+3 ELSE IF
 ES(W)>3 AND ES(W)<7 THEN W3=W3+2 ELSE IF ES(W)>=7 AND ES(W)<11 THEN W3=W3+1
4162 W3=W3+3^(CN(AN)/37)
4164 IF FNR(15)+1>W3 THEN W4=FALSE ELSE W4=TRUE
4165 GOSUB 9500
4200 'Rear fhaser
4210 PRINT:GOSUB 63510:IF DM(RF)>75 OR CN(RF)=Z THEN COLOR 5:PRINT SYS$(RF)" is
not ready.":GOTO 4499
4222 COLOR 6:PRINT SYS$(RF)" is standing by.":W5=RF
4224 ERASE TE,TEX,TEY:TEM=Z:DIM TE(IEM),TEX(IEM),TEY(IEM)
4226 FOR I=A TO IEM
4228   W=IE(I)
4230   D1=EMX(W):D2=EMY(W):K=TX:L=TY:DIR1=DIR:GOSUB 36000
4232   IF NOT RIN THEN 4240
4234   GOSUB 63510
4236   COLOR 7:PRINT USING "   Found enemy at X=#### , Y=####";EMX(W),EMY(W)
4237   PRINT USING "       distance is about ##_.";INT(SQR(ABS(TX-EMX(W))^2+ABS(TY
-EMY(W))^2))
4238   TEM=TEM+1
4239   TE(TEM)=W:TEX(TEM)=EMX(W):TEY(TEM)=EMY(W)
4240 NEXT
4242 IF TEM=Z THEN COLOR 4:PRINT "  No enemies found in "SYS$(RF)" range.":GOTO
4499
4244 GOSUB 20000
4246 IF WX=9999 THEN 4499
```

●先日、32歳の身でファミコンを買ったオジサンです。で、でも、オレがゼビウスをやろうとしても、カアちゃんが4人打ち麻雀をやっていて貸してくれないのです。だれか、カアちゃんをファミコンから引き離す法教えて。(川崎市・ファミコンおじさん)

◐ファミコン版イー・アル・カンフーで相手と密着し、垂直飛び蹴りをくらわせつづけた友人は100面まで行きます。(兵庫県・清原敏幸・13歳)

```
4248 FOR I=A TO TEM
4250   IF TEX(I)=WX AND TEY(I)=WY THEN W=TE(I):I=999
4252 NEXT
4254 IF I<999 THEN GOSUB 63510:PRINT "There are no enemies in X="WX",Y="WY".":GO
TO 4499
4255 W1=SQR(ABS(TX-EMX(W))^2+ABS(TY-EMY(W))^2) 'Distance
4256 W3=(360-ED(W)+DIR) MOD 360
4257 IF W3<=45 AND W3>=315 THEN W2=1 ELSE IF 135<=W3 AND W3<=225 THEN W2=3 ELSE
W2=2
4258 W3=(51*SQR(2)-W1)^.72:W4=ES(W)
4259 IF W2=2 THEN IF W4>14 THEN W3=W3-2 ELSE IF W4<=3 THEN W3=W3+2 ELSE IF W4>3
AND W4<7 THEN W3=W3+1 ELSE IF W4>=11 THEN W3=W3-1
4260 IF W2=1 OR W2=3 THEN IF W4>14 THEN W3=W3-1 ELSE IF W4<=3 THEN W3=W3+3 ELSE
IF W4>3 AND W4<7 THEN W3=W3+2 ELSE IF W4>=7 AND SP<11 THEN W3=W3+1
4262 W3=W3+3^(CN(FF)/37)
4264 IF FNR(15)+1>W3 THEN W4=FALSE ELSE W4=TRUE
4268 GOSUB 9500
4499 RETURN
4500 'Priolities change
4510 PRINT:COLOR 7:GOSUB 63510:PRINT "Priolity change"
4520 PRINT SPC(27);"Now priority of all system"
4530 COLOR 3:PRINT "Control Priority"
4540 COLOR 7
4550 FOR I=A TO BD
4560   IF I=BD OR I=SS OR I=BB THEN 4580
4570   PRINT LEFT$(LEFT$(SYS$(I)+STRING$(30," "),30)+":"+FNZS$(CN(I),3)+"%"+STRI
NG$(40," "),40);
4578 W2=VAL(W$)
4580 NEXT
4590 PRINT:INPUT "Ok ";W$:PRINT:GOSUB 63510
4600 IF W$="y" OR W$="Y" THEN 4650
4605 W1=Z
4610 FOR I=A TO BD
4615   IF I=SS OR I=BD OR I=BB THEN 4640
4620   W$=SYS$(I)+" priority:":GOSUB 21000:PRINT:W=VAL(W$):IF W$<>"0" AND W=Z TH
EN W=CN(I):GOTO 4635
4625   IF W<Z OR W>100 THEN 4620
4630   CN(I)=W
4635   W1=W1+W
4640 NEXT
4643 IF W1>100 THEN PRINT:COLOR 6:PRINT "Limit Over !!!":GOTO 4605
4645 PRINT:GOTO 4530
4650 COLOR 4:PRINT "Repair Priority"
4660 COLOR 7
4670 FOR I=A TO BD
4680   IF I=AN THEN 4700
4690   PRINT LEFT$(LEFT$(SYS$(I)+STRING$(30," "),30)+":"+FNZS$(RP(I),3)+"%"+STRI
NG$(40," "),40);
4700 NEXT
4710 PRINT:INPUT "Ok ";W$:PRINT:GOSUB 63510
4720 IF W$="y" OR W$="Y" THEN 4800
4725 W1=Z
4730 FOR I=A TO BD
4740   IF I=AN THEN 4780
4750   W$=SYS$(I)+" priority:":GOSUB 21000:PRINT:W=VAL(W$):IF W$<>"0" AND W=Z TH
EN W=RP(I):GOTO 4780
4760   IF W<Z OR W>100 THEN 4750
4770   RP(I)=W
4775   W1=W1+W
4780 NEXT
4785 IF W1>100 THEN PRINT:COLOR 6:PRINT "Limit Over !!!":GOTO 4725
4790 PRINT:GOTO 4650
4800 RETURN
5000 'System statas
5010 PRINT:GOSUB 63510:COLOR 5:PRINT "Now system damage report."
5020 FOR I=A TO BD
5030   IF I=AN THEN 5060
```

```
5040   IF DM(I)>70 THEN COLOR 2 ELSE IF DM(I)>50 THEN COLOR 3 ELSE IF DM(I)>30 T
HEN COLOR 6 ELSE COLOR 7
5050   PRINT LEFT$(LEFT$(SYS$(I)+STRING$(30," "),30)+":"+FNZS$(DM(I),3)+"%"+STRI
NG$(40," "),40);
5060 NEXT
5070 PRINT:RETURN
5500 'Long range rader
5503 IF DM(RA)>50+FNR(20)-15 THEN COLOR 5:PRINT "Sory, "SYS$(RA)" cannot use.":G
OTO 5570
5505 GOSUB 63510:PRINT:COLOR 5:PRINT SYS$(RA) " opend.":COLOR 7
5510 SZX=100:SZY=50:SZ1=Z:SZ2=Z
5520 GOSUB 55000
5530 GOSUB 63550:GOSUB 63550
5540 SZX=25:SZY=25:SZ1=3:SZ2=A
5550 GOSUB 55000
5560 LOCATE Z,24:COLOR 5:PRINT SYS$(RA)" closed."
5570 RETURN
6000 'Enemies
6010 FOR I=A TO EMN
6020   IF FNIN(EMX(I),EMY(I)) OR EM(I,Z)=-999 THEN 6090
6030   EP(I)=INT((RND*.3+.5)*(100-EM(I,BB)))
6040   IF FNR(10)<7 THEN 6090
6050   IF ES(I)=Z THEN W2=360:GOTO 6070
6060   W2=360*(1/(ES(I)*5)^.75)
6061   IF RND<.25 THEN 6070
6062   D1=TX:D2=TY:K=EMX(I):L=EMY(I):GOSUB 40000
6063   IF ABS(ED(I)-D)<W2/2 THEN ED(I)=D:GOTO 6080
6064   IF ED(I)>D THEN ED(I)=ED(I)-RND*.8*(W2/2):GOTO 6080
6065   ED(I)=ED(I)+RND*.8*(W2/2):GOTO 6080
6070   ED(I)=ED(I)+RND*W2-W2/2
6080   IF ED(I)<Z THEN ED(I)=ED(I)+360
6085   IF ED(I)>=360 THEN ED(I)=ED(I)-360
6090 NEXT
6095 IF IEM=Z THEN 7000 'Move
6100 FOR I=1 TO IEM
6105   W=IE(I):COLOR 7
6110   IF RND<.7 THEN 6200
6120   EP(W)=INT((RND*.3+.5)*(100-EM(W,BB)))
6130   IF FNR(10)<7 THEN 6499
6140   IF ES(W)=Z THEN W2=360:GOTO 6160
6150   W1=360*(1/ES(W)^.9)
6160   ED(W)=ED(W)+RND*W2-W2/2
6170   IF ED(W)<Z THEN ED(W)=ED(W)+360
6175   IF ED(W)>=360 THEN ED(W)=ED(W)-360
6180   GOTO 6380
6200   W1=SQR(ABS(TX-EMX(W))^2+ABS(TY-EMY(W))^2) 'Distance
6210   W3=(360-ED(W)+DIR) MOD 360
6220   IF W3<=45 AND W3>=315 THEN W2=1 ELSE IF 135<=W3 AND W3<=225 THEN W2=3 ELS
E W2=2
6230   'Front Fhaser
6232   D1=TX:D2=TY:K=EMX(W):L=EMY(W):DIR1=ED(W):GOSUB 30000 'Front in
6236   IF NOT FIN OR EM(W,FF)>80 THEN 6300
6250   W3=(51*SQR(2)-W1)^.67
6260   IF W2=2 THEN IF SP>20 THEN W3=W3-2 ELSE IF SP<=6 THEN W3=W3+2 ELSE IF SP>
6 AND SP<15 THEN W3=W3+1 ELSE IF SP>=15 THEN W3=W3-1
6270   IF W2=1 OR W2=3 THEN IF SP>20 THEN W3=W3-1 ELSE IF SP<=6 THEN W3=W3+3 ELS
E IF SP>6 AND SP<15 THEN W3=W3+2 ELSE IF SP>=15 AND SP<20 THEN W3=W3+1
6275   W3=W3-4^(CN(AN)/37)
6280   IF FNR(15)+1>W3 THEN W4=FALSE ELSE W4=TRUE
6290   W5=FF:GOSUB 9000:IF CEND THEN RETURN
6295   GOTO 6499
6300   'Side-Fhaser
6310   D1=TX:D2=TY:K=EMX(W):L=EMY(W):DIR1=ED(W):GOSUB 33000 'Side in
6315   IF NOT SDIN OR EM(W,SF)>80 THEN 6380
6320   W3=(51*SQR(2)-W1)/10
6330   IF W2=1 THEN W4=ABS(SP-ES(W)):IF W4>14 THEN W3=W3-2 ELSE IF W4<=3 THEN W3
```

●いつもBEEPを読んだ後「なんだこれ!?」を連発するが、発売日に本屋に飛びこんでBEEPをつかみ「ウォーッ!」とおたけびをあげ、360円払う。(北海道・北島幹士・13歳)

```
=W3+2 ELSE IF W4>3 AND W4<7 THEN W3=W3+1 ELSE IF W4>=11 THEN W3=W3-1
6340    IF W2=3 THEN W4=SP+ES(W):IF W4>25 THEN W3=W3-2 ELSE IF W4<=10 THEN W3=W3+
2 ELSE IF W4>10 AND W4<20 THEN W3=W3+1 ELSE IF W4>=20 THEN W3=W3-1
6350    IF W2=2 THEN IF SP>20 THEN W3=W3-1 ELSE IF SP<=6 THEN W3=W3+3 ELSE IF SP>
6 AND SP<15 THEN W3=W3+2 ELSE IF SP>=15 AND SP<20 THEN W3=W3+1
6355    W3=W3-4^(CN(AN)/37)
6360    IF FNR(15)+1>W3 THEN W4=FALSE ELSE W4=TRUE
6370    W5=FF:GOSUB 9000:IF CEND THEN RETURN
6375    GOTO 6499
6380    'Rear Fhaser
6385    D1=TX:D2=TY:K=EMX(W):L=EMY(W):DIR1=ED(W):GOSUB 36000 'Rear in
6390    IF NOT RIN OR EM(W,RF)>80 THEN 6499
6395    W3=(51*SQR(2)-W1)^.67
6400    IF W2=2 THEN IF SP>20 THEN W3=W3-2 ELSE IF SP<=6 THEN W3=W3+2 ELSE IF SP>
6 AND SP<15 THEN W3=W3+1 ELSE IF SP>=15 THEN W3=W3-1
6405    IF W2=1 OR W2=3 THEN IF SP>20 THEN W3=W3-1 ELSE IF SP<=6 THEN W3=W3+3 ELS
E IF SP>6 AND SP<15 THEN W3=W3+2 ELSE IF SP>=15 AND SP<20 THEN W3=W3+1
6410    W3=W3-4^(CN(AN)/37)
6415    IF FNR(15)+1>W3 THEN W4=FALSE ELSE W4=TRUE
6420    W5=RF:GOSUB 9000:IF CEND THEN RETURN
6499 NEXT
7000 'Move
7010 'Titania
7015 IF SP=A THEN SP=Z
7020 IF PW=Z AND SP=Z THEN 7200
7030 IF PW=Z THEN SP=SP^.98:GOTO 7046
7040 IF Z<PW THEN SP=SP+1.12^(SQR(PW))
7045 IF Z>PW THEN SP=SP-1.12^(SQR(-PW))
7046 C=7
7047 IF SP>15 THEN C=6
7048 IF SP>20 THEN C=2
7049 IF SP<Z THEN SP=Z
7050 PPW=PW:LINE (552,104)-(631,111),PSET,1,BF:SYMBOL (552,104),FNZR$(SP,5),2,1,
C
7053 LOCATE Z,24
7055 TX=TX+COS(FNWRAD(DIR))*SP
7060 TY=TY+SIN(FNWRAD(DIR))*SP
7200 IF XMAX<TX OR TX<XMIN OR YMAX<TY OR TY<YMIN THEN CC=1:CEND=TRUE:RETURN
7210 IF XMAX-20<TX OR TX<XMIN+20 OR YMAX-20<TY OR TY<YMIN+20 THEN GOSUB 63510:CO
LOR 6:PRINT "You are near the curner."
7215 EN=EN-ABS(PW)^1.35
7220 'Enemies
7230 FOR I=A TO EMN
7240    W=FALSE
7245    IF EP(I)=A THEN EP(I)=Z
7250    IF EP(I)=Z AND ES(I)=Z THEN ES(I)=ES(I)^.43:GOTO 7350
7260    IF EP(I)=Z THEN ES(I)=ES(I)^.43:GOTO 7280
7270    ES(I)=1.28^(SQR(EP(I)))
7280    EMX(I)=EMX(I)+COS(FNWRAD(ED(I)))*ES(I)
7290    EMY(I)=EMY(I)+SIN(FNWRAD(ED(I)))*ES(I)
7300    IF EMX(I)<XMIN THEN EMX(I)=XMIN:W=TRUE
7310    IF EMY(I)<YMIN THEN EMY(I)=YMIN:W=TRUE
7320    IF EMX(I)>XMAX THEN EMX(I)=XMAX:W=TRUE
7330    IF EMY(I)>YMAX THEN EMY(I)=YMAX:W=TRUE
7340    IF W THEN ED(I)=(180+ED(I)) MOD 360
7350 NEXT
8000 'Repair
8010 'Titania
8020 FOR I=A TO BD
8030    IF DM(I)=Z THEN 8100
8040    COLOR 5
8050    W=(48-FNR(7))*RP(I)/100
8060    GOSUB 63510:PRINT SYS$(I);:PRINT USING " repaired ##.##%";W
8070    DM(I)=DM(I)-W
8080    IF DM(I)<Z THEN DM(I)=Z
8100 NEXT
```

◑ファミコンサッカーLEVEL5で得点するのはじつにかんたん！ 敵コーナーで相手にボールを出させた後、コーナーキックで矢印を合わせて遠いほうの選手へパスしてからシュートすれば、ほとんど入る。（東京都・山崎真一・15歳）

```
8999 RETURN
9000 'Damage
9010 LOCATE Z,24:COLOR 7:PRINT:PRINT "Attack from X="EMX(W)"Y="EMY(W)
9015 GOSUB 63530
9020 W4=(51*SQR(2)-W1)^.78*(100-EM(W,W5))/100
9040 IF W4+DM(SS)<=FNR(80)+A THEN PRINT "   But, it didn't break shield.":GOTO 9
499
9045 IF DM(SS)>100 THEN DM(SS)=100
9047 IF DM(SS)=100 THEN 9090
9050 W5=W4*(RND*.2+.5)
9060 W4=W4-W5
9070 IF W5<A THEN 9499
9075 GOSUB 63540
9080 GOSUB 63510:COLOR 4:PRINT USING "   Shield power ##.##% downed.";W5
9085 DM(SS)=DM(SS)+W5
9090 IF W4<A THEN 9499
9100 W6=INT(FNR(10))
9110 IF W6=Z OR W6=AN OR W6>BD THEN W6=BD
9120 GOSUB 63510:COLOR 4:PRINT "   "SYS$(W6)::PRINT USING " ##.##% damaged.";W4
9130 DM(W6)=DM(W6)+W4
9140 IF W6<>BB THEN 9300
9150 IF DM(BB)<35 THEN 9300
9160 W5=FNR(100)+A
9170 IF 100^(DM(BB)/100)/2<=W5 THEN 9300
9180 CEND=TRUE:CC=2:GOTO 9499
9300 IF DM(BD)<75 THEN 9400
9310 W5=FNR(100)+A
9320 IF 100^(DM(BD)/100)/3<=W5 THEN 9400
9330 CEND=TRUE:CC=2:GOTO 9499
9400 IF DM(BB)>30 OR DM(BD)>65 THEN COLOR 6:GOSUB 63510:PRINT "Danger. Titania m
ay exploud..."
9499 RETURN
9500 'Enemy's damage
9510 GOSUB 63510:LOCATE Z,24:COLOR 5:PRINT "Attack to X="EMX(W)"Y="EMY(W)
9515 GOSUB 63520:EN=EN-FNR(50)-50
9520 IF NOT W4 THEN COLOR 7:PRINT "   But, missed...":GOTO 9999
9530 W4=(51*SQR(2)-W1)^.98*(100-DM(W5))/100:WW=W5
9540 IF W4+EM(E,SS)<=FNR(50)+A THEN PRINT "   But, it didn't break shield.":GOTO
 9999
9550 IF EM(W,SS)>100 THEN EM(W,SS)=100
9560 IF EM(W,SS)=100 THEN 9590
9565 W5=W4*(RND*.2+.5)
9567 W4=W4-W5
9570 IF W5<A THEN 9999
9580 GOSUB 63510:COLOR 5:PRINT USING "   His shield ##.##% damaged.";W5
9585 EM(W,SS)=EM(W,SS)+W5
9590 IF W4<A THEN 9999
9600 W6=INT(FNR(10))
9610 IF W6=Z OR W6=AN OR W6>BD THEN W6=BD
9615 IF EM(W,W6)=100 THEN 9600
9620 GOSUB 63510:COLOR 5:PRINT "   His "SYS$(W6)::PRINT USING " ##.##% damaged."
;W4
9630 EM(W,W6)=EM(W,W6)+W4
9635 IF EM(W,W6)>100 THEN EM(W,W6)=100
9640 IF W6<>BB THEN 9700
9650 IF EM(W,BB)<30 THEN 9999
9660 W5=FNR(100)+A
9670 IF 100^(EM(W,BB)/100)/2<=W5 THEN 9999
9680 GOTO 9800
9700 IF EM(W,BD)=100 THEN 9800
9705 IF EM(W,BD)<75 THEN 9999
9710 W5=FNR(100)+A
9720 IF 100^(EM(W,BD)/100)/3<=W5 THEN 9999
9800 EM(W,Z)=-999:EMN=EMN-A:IF EMN=Z THEN CEND=TRUE:CC=999
9810 GOSUB 63510:COLOR 6:PRINT "Enemy X="WX"Y="WY" destroied..."
9999 RETURN
```

◑ファミコン忍者くんでスクロールワープができる。最下段で敵に近づくと敵がどんどん押してくる。このとき押されている方向の十字レバーとジャンプボタンを同時に押せば下から上へとワープする。(愛知県・脇田宏則・16歳)

```
10000 'Ending
10010 WIDTH 80,25:CONSOLE Z,25
10020 CLS 3
10030 LINE (Z,Z)-(639,199),PSET,2,BF
10040 LOCATE 30,12:COLOR 6:PRINT "G A M E O V E R"
10050 LOCATE 45,21:COLOR 4:PRINT "Next is more interest."
10060 LOCATE 48,22:COLOR 3:PRINT "See you again !"
10070 LOCATE 55,23:COLOR 5:PRINT "Presented from ? ? ?"
10080 W$=INPUT$(2):COLOR 7
10090 RETURN
20000 COLOR 7:PRINT:PRINT "Terget:";
20010 W$="X="
20020 GOSUB 21000
20030 WX=VAL(W$)
20040 IF WX=Z AND W$<>"0" THEN WX=-999:GOTO 20090
20050 PRINT " :";:W$="Y="
20060 GOSUB 21000:PRINT
20070 WY=VAL(W$)
20080 IF WY=Z AND W$<>"0" THEN WX=-999
20090 PRINT:RETURN
21000 PRINT W$;
21010 W$="":W1$="":WW=Z
21020 WHILE W1$<>CHR$(13)
21030   W1$=INKEY$
21040   IF W1$="" THEN 21070
21045   IF W1$=CHR$(13) THEN 21070
21050   IF (W1$=CHR$(8) OR W1$=CHR$(127)) THEN IF LEN(W$)<>Z THEN LOCATE POS(Z)-
1,CSRLIN:PRINT " ";:LOCATE POS(Z)-1,CSRLIN:W$=LEFT$(W$,LEN(W$)-A):GOTO 21070 ELS
E 21070
21060   W$=W$+W1$:GOSUB 63510:PRINT W1$;
21070 WEND
21075 IF W$="" THEN W$="   "
21080 RETURN
25000 'Gas Giant
25010 GOSUB 63510:LOCATE Z,24:COLOR 5:PRINT "There is Gas Giant near the Titania
."
25020 W$="Do you want to gas-scoop ?":GOSUB 21000:PRINT
25030 IF W$<"y" AND W$<>"Y" THEN RETURN
25040 PRINT:PRINT "You have to wait 2 turn.":GS=2
25050 EN=10000:SP=Z:PW=Z:TX=W1:TY=W2
25999 RETURN
30000 'Front in check
30005 GOSUB 40000
30010 DIR2=D
30020 IF DIR1>=45 AND DIR1<=315 THEN 31000
30030 IF DIR1<45 THEN 32000
30040 D1=DIR1-45:D2=(DIR1+45) MOD 360
30050 IF DIR2<=D2 OR DIR2>=D1 THEN FIN=TRUE ELSE FIN=FALSE
30060 RETURN
31000 D1=DIR1-45:D2=DIR1+45
31010 IF DIR2<=D2 AND DIR2>=D1 THEN FIN=TRUE ELSE FIN=FALSE
31020 RETURN
32000 D1=DIR1+315:D2=DIR1+45
32010 IF D1<DIR2 OR DIR2<=D2 THEN FIN=TRUE ELSE FIN=FALSE
32020 RETURN
33000 'Side in check
33005 GOSUB 40000
33010 DIR2=D:DIR1=(DIR1+90) MOD 360
33011 GOSUB 30020:SDIN=FIN:IF SDIN THEN RETURN
33012 DIR1=DIR1-180:IF DIR1<Z THEN DIR1=DIR1+360
33013 GOSUB 30020:SDIN=FIN
33020 RETURN
36000 'Rear in check
36005 GOSUB 40000
36010 DIR2=D:DIR1=(DIR1+180) MOD 360
36020 GOSUB 30020:RIN=FIN:RETURN
```

◑メトロクロスのクラッカーはジャンプ台と同じように使えます。あと3面、7面では、ゲーム開始からずっとジャンプボタンを押したままにしているとラクにクリアできます。(愛知県・松田直芳・15歳)

```
40000 'Get degree
40010 M=D1-K:N=D2-L
40020 D=Z
40030 IF M<Z THEN IF N>Z OR N=<Z THEN D=180:GOTO 40060
40040 IF M>Z THEN IF N<Z THEN D=360:GOTO 40060
40050 IF M=Z THEN IF N<Z THEN W6=99999!:GOTO 40070 ELSE W6=-99999!:GOTO 40070
40060 W6=N/M
40070 D=D+FNWDEG(ATN(W6))
40080 RETURN
55000 'Display
55006 VX=TX-SZX
55008 VY=TY-SZY
55010 XX=TX+SZX
55020 YY=TY+SZY
55030 IEM=Z:ERASE IE
55040 FOR I=A TO EMN
55050   IF FNIN(EMX(I),EMY(I)) AND  EM(I,Z)<>-999 THEN IEM=IEM+1
55060 NEXT
55070 III=Z:DIM IE(IEM):GOSUB 60500
55072 LINE (FNGX(TX),11)-(FNGX(TX)+SZ1,112),XOR,6,BF
55074 LINE (21,FNGY(TY))-(227,FNGY(TY)+SZ2),XOR,6,BF
55075 LINE (Z,Z)-(71,7),PSET,1,BF:SYMBOL (Z,Z),FNZS$(VX,4)+","+FNZS$(YY,4),1,1,7
55076 LINE (180,Z)-(251,7),PSET,1,BF:SYMBOL (180,Z),FNZS$(XX,4)+","+FNZS$(YY,4),
1,1,7
55077 LINE (Z,117)-(71,124),PSET,1,BF:SYMBOL (Z,117),FNZS$(VX,4)+","+FNZS$(VY,4)
,1,1,7
55078 LINE (180,117)-(251,124),PSET,1,BF:SYMBOL (180,117),FNZS$(XX,4)+","+FNZS$(
VY,4),1,1,7
55079 IF IEM=Z THEN 55140
55080 FOR I=A TO EMN
55090   IF FNIN(EMX(I),EMY(I)) AND EM(I,Z)<>-999 THEN 55110
55100   GOTO 55130
55110   III=III+1:IE(III)=I
55120   W1=FNGX(EMX(I)):W2=FNGY(EMY(I)):LINE(W1,W2)-(W1+SZ1,W2+SZ2),PSET,EM(I,Z)
,BF
55130 NEXT
55140 IF SZX>25 THEN 55499
55145 IF DIR=90 THEN WX=TX:WY=TY+SZY+2:GOTO 55300
55150 IF DIR=270 THEN WX=TX:WY=TY-SZY-A:GOTO 55300
55160 IF DIR=45 THEN WX=TX+SZX+2:WY=TY+SZY+2:GOTO 55300
55170 IF DIR=135 THEN WX=TX-SZX-A:WY=TY+SZY+2:GOTO 55300
55180 IF DIR=225 THEN WX=TX-SZX-A:WY=TY-SZY-A:GOTO 55300
55190 IF DIR=315 THEN WX=TX+SZX+2:WY=TY-SZY-A:GOTO 55300
55200 IF DIR>90 AND DIR<270 THEN W1=DIR+180 ELSE W1=DIR
55210 W1=TAN(FNWRAD(W1))
55240 IF 45<DIR AND DIR<135 THEN WY=TY+SZY+2:WX=INT((WY-TY)/W1+TX):GOTO 55300
55250 IF 135<DIR AND DIR<225 THEN WX=TX-SZX-A:WY=W1*(WX-TX)+TY:GOTO 55300
55260 IF 225<DIR AND DIR<315 THEN WY=TY-SZY-A:WX=INT((WY-TY)/W1+TX):GOTO 55300
55270 WX=TX+SZX+2:WY=W1*(WX-TX)+TY
55300 LINE (FNGX(WX),FNGY(WY))-(FNGX(WX)+SZ1,FNGY(WY)+SZ2),PSET,2,BF
55499 RETURN
59000 'Status
59016 GOSUB 55000:COLOR 7
59028 LINE (456,16)-(487,23),PSET,1,BF:SYMBOL (456,16),FNZS$(EMN,2),2,1,7
59029 LINE (456,24)-(487,31),PSET,1,BF:SYMBOL (456,24),FNZS$(IEM,2),2,1,7
59030 LINE (576,16)-(623,31),PSET,1,BF:SYMBOL (576,16),FNZS$(DIR,3),2,1,7
59033 LINE (536,32)-(599,39),PSET,1,BF:SYMBOL (536,32),FNZS$(TX,4),2,1,7
59036 LINE (536,48)-(599,63),PSET,1,BF:SYMBOL (536,48),FNZS$(TY,4),2,1,7
59040 W$="Ok":C=7
59045 IF DM(BB)>84 THEN W$="×××":C=2
59050 LINE (576,64)-(583,71),PSET,1,BF:SYMBOL (576,64),W$,2,1,C
59060 W$="Ok":C=7
59065 IF DM(FF)>80 AND DM(FR)>80 AND DM(DS)>80 THEN W$="×××":C=2
59070 LINE (576,80)-(583,87),PSET,1,BF:SYMBOL (576,80),W$,2,1,C
59090 LINE (552,96)-(615,103),PSET,1,BF:SYMBOL (552,96),FNZS$(PW,4)+"%",2,1,7
59100 LM=100-(DM(BD)-40)/2
```

●ファミコン・ギャラクシアンのシバの女王の鳴らし方についてひとこと。マイクのボリュームを最大にして大声を出すと鳴りました。(埼玉県・ノンポリボーイ)

◑別にたいしたことじゃないけど、ファミコンロードランナーで、ランナーが空中を落ちているとき、セレクトボタンを押しつづけると、落ちているときの音が5秒間くらい鳴っています。(大阪市・ロリーおこし・17歳)

```
59105 IF LM>100 THEN LM=100
59106 IF LM<Z THEN LM=Z
59110 LINE (552,112)-(615,119),PSET,1,BF:SYMBOL (552,112),FNZS$(LM,4)+"%",2,1,7
59112 DM(Z)=Z
59113 FOR I=A TO BD
59114   DM(Z)=DM(Z)+DM(I)
59115 NEXT
59120 W=100-DM(SS)-A:I=3:GOSUB 59500
59130 W=DM(Z)/BD-A:I=4:GOSUB 59500
59140 W=EN/100-A:I=5:GOSUB 59500
59145 W1=-999
59150 FOR I=A TO GG
59160   IF FNIN(GGX(I),GGY(I)) THEN W1=GGX(I):W2=GGY(I)
59170 NEXT
59185 IF W1>=Z THEN W$="X="+FNZS$(W1,4)+"Y="+FNZS$(W2,4):LINE (384,32)-(479,39),
PSET,1,BF:SYMBOL (384,32),W$,1,1,7
59499 RETURN
59500 IF W<Z THEN W=Z
59505 IF I=3 THEN C=4
59510 IF I=4 THEN C=2
59520 IF I=5 THEN C=6
59530 W1=479-W*2:I=I+A
59535 LINE (281,I*16+9)-(479,I*16+14),PSET,Z,BF
59537 IF W1>479 THEN 59999
59538 IF W=Z THEN 59999
59540 LINE (479-W*2,I*16+9)-(479,I*16+14),PSET,C,BF
59999 RETURN
60000 'SCREEN
60010 COLOR 7,Z:WIDTH 80,25:CONSOLE 17,8
60020 LINE (Z,Z)-(639,130),PSET,A,BF
60130 SYMBOL (280,16),"Number of enemies is",A,A,7
60140 SYMBOL (280,24),"Inside of terget is",A,A,7
60145 SYMBOL (280,32),"Gas Giant ",A,A,7
60150 SYMBOL (280,48),"Now Titania's reports",A,A,7
60160 SYMBOL (340,65),"SHIELD",2,A,6
60170 SYMBOL (340,81),"DAMAGE",2,A,6
60180 SYMBOL (340,97),"ENERGY",2,A,6
60190 SYMBOL (496,16),"Direction",A,A,7
60193 SYMBOL (496,32),"X = ",A,A,7
60196 SYMBOL (496,48),"Y = ",A,A,7
60200 SYMBOL (496,64),"Engine is",A,A,7
60210 SYMBOL (496,80),"Fhaser is",A,A,7
60220 SYMBOL (496,96),"Power",A,A,7
60225 SYMBOL (496,104),"Speed",A,A,7
60230 SYMBOL (496,112),"Limit",A,A,7
60231 COLOR 7
60232 SYMBOL (1,74),"180",1,2,4,1
60233 SYMBOL (108,1),"90",2,1,4:SYMBOL (99,117),"270",2,1,4
60234 SYMBOL (248,59),"0",1,2,4,3
60499 RETURN
60500 'Screen sub
60505 LINE (16,8)-(232,115),PSET,Z,BF
60507 LINE (20,10)-(228,113),PSET,6,B
60600 RETURN
61000 'Initial
61003 ON ERROR GOTO 62900
61005 RANDOMIZE TIME/5*RND*2
61009 DEFINT A-Z:DEFSNG W,S,R
61010 SZX=25:SZY=25:SZ1=3:SZ2=1:JJJ=GS:PW=PPW
61011 X=TX:Y=TY:VX=XX:VY=YY:W=W1:W2=W3:W4=W5:I=J:K=L:M=N:III=D:D1=D2:EMN=EMN
61012 DIR1=DIR2:Z=0:A=1:TRUE=-A:FALSE=Z:CEND=FALSE:DIR=Z:EN=10000:LM=CMM:GG=Z
61013 W6=WW:WX=WY:MC=Z:BB=A:FF=2:SF=3:RF=4:AN=5:SS=6:RA=7:BD=8:SP=Z:CM=Z
61014 DEF FNR(I)=RND*I:DEF FNZS$(I,J)=RIGHT$(STRING$(J," ")+STR$(I),J)
61015 DEF FNZR$(W,J)=RIGHT$(STRING$(J," ")+MID$(STR$(W),1,INSTR(STR$(W),".")+2),
J)
61016 DEF FNWRAD(W)=W/180#*3.141592#:DEF FNWDEG(W)=W*180#/3.141592#
```

```
61017 DEF FNGX(X)=(X-VX)*(SZ1+A)+21:DEF FNGY(Y)=112-(Y-VY)*(SZ2+A)
61018 DEF FNIN(I,J)=(VX<=I AND I<=XX AND VY<=J AND J<=YY)
61019 DEF FNWMIN(W1,W2)=(W1>W2)*-W2-(W1<=W2)*W1
61020 DEF FNWMAX(W1,W2)=(W1<W2)*-W2-(W1>=W2)*W1
61040 'Comp,Engine,Fhaser-f.,Fhaser-s.,Fhaser-r.,Body,Shield-system,A.N.S
61050 EMN=INT(FNR(15))+10:GG=INT(FNR(5))+5:PW=Z:XMAX=200:XMIN=-XMAX:YMAX=XMAX:YM
IN=XMIN
61060 DIM DM(BD),RP(BD),CN(BD),EM(EMN,BD),EMX(EMN),EMY(EMN),EP(EMN),ES(EMN),ED(E
MN),IE(Z),GGX(GG),GGY(GG),SYS$(BD),CD$(A,4),CME(4),TE(Z),TEX(Z),TEY(Z)
61070 FOR I=A TO EMN
61080   GOSUB 62000
61100   EMX(I)=X:EMY(I)=Y:EM(I,Z)=INT(FNR(5))+A
61110 NEXT
61120 FOR I=A TO GG
61130   GOSUB 62000
61140   GGX(I)=X:GGY(I)=Y
61150 NEXT
61155 RESTORE 61200
61170 FOR I=Z TO BD
61180   READ SYS$(I)
61190 NEXT
61200 DATA Main computer,Main engine,Front-Fhaser,Side-Fhasr
61210 DATA Rear-Fhaser,Auto navigation system,Shield system,Long range rader,Bod
y
61220 FOR I=A TO BD
61224   CN(I)=20
61228   IF I=BB OR I=BD OR I=SS THEN CN(I)=Z
61232   RP(I)=12
61236   IF I=AN THEN RP(I)=Z
61240   IF I=BB THEN RP(I)=16
61244 NEXT
61270 GOSUB 62000
61280 TX=X:TY=Y
61290 FOR I=Z TO 4
61300     READ CD$(Z,I):READ CD$(A,I)
61310 NEXT
61320 DATA Nn,Navigasion,Aa,Attack,Pp,Priorities,Ss,Status,Rr,Rader
61999 RETURN
62000 'Random sub
62010 X=FNR(XMAX-XMIN+1)-XMAX:Y=FNR(XMAX-XMIN+1)-XMAX
62030 RETURN
62900 LOCATE 0,24:PRINT "Error"ERR,"Line"ERL:STOP
63000 'Title
63010 WIDTH 80,25:COLOR 7
63030 LOCATE 30,5:W$=CHR$(17)+"5Titania ][":GOSUB 63400
63040 COLOR 7:LOCATE 1,7:W$="This is a Simuration game for MEGA・ORBIS.+":GOSUB 6
3400:GOSUB 63550
63050 W$=" You are the Captain of Titania. But, there are no crew on it.":GOSUB
63400:GOSUB 63550
63060 PRINT:W$="You have to control all systems, and you have to "+CHR$(17)+"6ki
lled"+CHR$(17)+" all enemies.":GOSUB 63400:GOSUB 63550
63070 PRINT:W$="You have three arms - 'Front,Side,and Rear Fhaser' and you have
Shield Screen.":GOSUB 63400:GOSUB 63550
63080 PRINT:W$="Use these and, destroied all enemies for your "+CHR$(17)+"4REVEN
GE.":GOSUB 63400
63160 FOR I=1 TO 6
63170   FOR J=0 TO 639
63180     LINE (J,0)-(J,199),XOR,I
63190   NEXT
63200 NEXT
63399 RETURN
63400 FOR I=1 TO LEN(W$)
63410   W1$=MID$(W$,I,1)
63420   IF W1$="+" THEN I=999:GOTO 63440
63425   IF W1$=CHR$(17) THEN I=I+1:GOSUB 63480
63430   GOSUB 63510:PRINT W1$;
```

◑ファミコンベースボールで完全試合達成。まずスローボールのボタンを押し投球、すぐにカーブのボタン、そしてシュートのボタンでストライクゾーンへもどします。バッターは絶対バットを振りません。ぜひ試してみよう！（埼玉県・徳竹尚志・18歳）

◑ファミコン・忍者くんで一度手裏剣を当てた敵に再び当てると一000点入る。さらにもう一度当てればまたまた一0000点入ります。運がよければ2回くらいは当てられます。(広島県・とくめい希望の子・14歳)

TITANIA II FM-7/NEW7/77 PC-8801/mkII/SR LIST 1 12 BLOCK

```
63440 NEXT
63450 IF I>999 THEN RETURN
63460 PRINT
63470 RETURN
63480 WHILE MID$(W$,I,1)<>CHR$(17) AND MID$(W$,I,1)<>""
63490 W1$=W1$+MID$(W$,I,1):I=I+1:WEND
63499 RETURN
63500 'Beep
63510 BEEP 1:FOR III=Z TO 50:NEXT:BEEP Z:RETURN
63520 FOR JJJ=A TO 10:BEEP 1:FOR III=A TO 2:NEXT:BEEP Z:FOR III=A TO 2:NEXT:NEXT
:RETURN
63530 FOR JJJ=A TO 10:BEEP 1:FOR III=A TO 4:NEXT:BEEP Z:FOR III=A TO 4:NEXT:NEXT
:RETURN
63540 FOR JJJ=A TO 3:GOSUB 63510:NEXT:RETURN
63550 FOR III=Z TO 4000:NEXT:RETURN
63999 RETURN
```

TITANIA II PC-8801/mkII/SR LIST 2 1 BLOCK

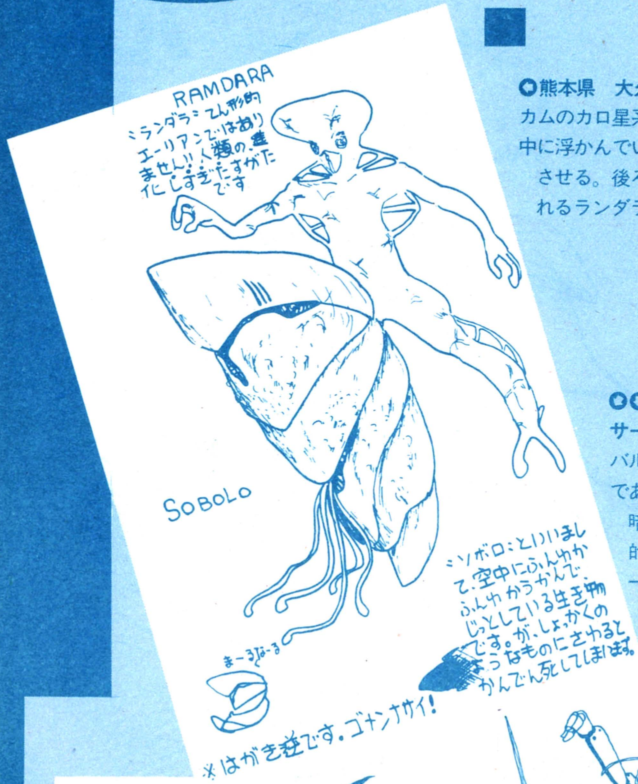
```
1000 REM ****************************************
1010 REM *            Simuration Game           *
1020 REM *      THE TITANIA ][ (88 Version)     *
1025 REM *          for PC-8801/mkII/SR         *
1030 REM *          Programed by H.Kaijo        *
1040 REM *                at Apl. 29th in 1985  *
1050 REM *   Last revised at Jun.  3rd in 1985  *
1060 REM *               for MEGA ORBIS         *
1070 REM ****************************************
2005 CLEAR 300
3610 LOCATE 72,2:PRINT DIR;
3620 LOCATE 70,12:PRINT USING "###%":PW;
7050 PPW=PW:COLOR C:LOCATE 69,13:PRINT USING "##.##":SP;
10000 'Ending
10010 WIDTH 80,25:CONSOLE Z,25
10020 CLS 3
10030 LINE (Z,Z)-(639,199),2,BF
10040 LOCATE 30,12:COLOR 6:PRINT "G A M E O V E R"
10050 LOCATE 45,21:COLOR 4:PRINT "Next is more interest."
10060 LOCATE 48,22:COLOR 3:PRINT "See you again !"
10070 LOCATE 55,23:COLOR 5:PRINT "Presented from ? ? ?"
10080 W$=INPUT$(2):COLOR 7
10090 RETURN
55072 LINE (FNGX(TX),11)-(FNGX(TX)+SZ1,112),6,BF
55074 LINE (21,FNGY(TY))-(227,FNGY(TY)+SZ2),6,BF
55075 LOCATE Z,Z:COLOR 7:PRINT FNZS$(VX,4)+","+FNZS$(YY,4);
55076 LOCATE 22,Z:PRINT FNZS$(XX,4)+","+FNZS$(YY,4)
55077 LOCATE Z,15:PRINT FNZS$(VX,4)+","+FNZS$(VY,4)
55078 LOCATE 22,15:PRINT FNZS$(XX,4)+","+FNZS$(VY,4)
55120   W1=FNGX(EMX(I)):W2=FNGY(EMY(I)):LINE(W1,W2)-(W1+SZ1,W2+SZ2),EM(I,Z),BF
55300 LINE (FNGX(WX),FNGY(WY))-(FNGX(WX)+SZ1,FNGY(WY)+SZ2),2,BF
59016 GOSUB 55000:COLOR 7
59028 LOCATE 57,2:PRINT FNZS$(EMN,2);
```

```
59029 LOCATE 57,3:PRINT FNZS$(IEM,2);
59030 LOCATE 72,2:PRINT DIR;
59033 LOCATE 67,4:PRINT TX;
59036 LOCATE 67,6:PRINT TY;
59050 COLOR C:LOCATE 72,8:PRINT W$;
59070 COLOR C:LOCATE 72,10:PRINT W$;
59090 LOCATE 69,12:PRINT USING "####%";PW;
59110 LOCATE 69,14:PRINT USING "####%";LM;
59185 IF W1>=Z THEN W$="X="+FNZS$(W1,4)+"Y="+FNZS$(W2,4):LOCATE 48,4:PRINT W$;:G
OSUB 25000 ELSE LOCATE 48,4:PRINT "              ";
59535 LINE (281,I*16+9)-(479,I*16+14),Z,BF
59540 LINE (479-W*2,I*16+9)-(479,I*16+14),C,BF
60010 COLOR 7,Z:WIDTH 80,25:CONSOLE 17,8,0,1
60020 LINE (Z,Z)-(639,130),A,BF
60130 LOCATE 35,2:PRINT "Number of enemies is";
60140 LOCATE 35,3:PRINT "Inside of terget is";
60145 LOCATE 35,4:PRINT "Gas Giant ";
60150 LOCATE 35,6:PRINT "Now Titania's reports";
60160 COLOR 6:LOCATE 48,8:PRINT "SHIELD"
60170 LOCATE 48,10:PRINT "DAMAGE"
60180 LOCATE 48,12:PRINT "ENERGY"
60190 COLOR 5:LOCATE 62,2:PRINT "Direction";
60193 LOCATE 62,4:PRINT "X = ";
60196 LOCATE 62,6:PRINT "Y = ";
60200 LOCATE 62,8:PRINT "Engine is";
60210 LOCATE 62,10:PRINT "Fhaser is";
60220 LOCATE 62,12:PRINT "Power";
60225 LOCATE 62,13:PRINT "Speed";
60230 LOCATE 62,14:PRINT "Limit";
60231 COLOR 7
60232 LOCATE Z,7:PRINT "1":LOCATE Z,8:PRINT "8":LOCATE Z,9:PRINT "0"
60233 LOCATE 15,0:PRINT "90":LOCATE 14,15:PRINT "270"
60234 LOCATE 29,8:PRINT "0"
60505 LINE (16,8)-(232,115),Z,BF
60507 LINE (20,10)-(228,113),6,B
61005 RANDOMIZE VAL(LEFT$(TIME$,2))*30+VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(MID$(TIME$,7)
)*10
63000 'Title
63010 WIDTH 80,25:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1
63020 LINE (0,0)-(639,199),1,BF:C=7
63160 '
63170 '
63180 LINE(0,0)-(639,199),2,BF
63190 '
63200 '
63400 FOR I=1 TO LEN(W$)
63410   W1$=MID$(W$,I,1)
63420   IF W1$="+" THEN I=999:GOTO 63440
63425   IF W1$=CHR$(17) THEN I=I+1:GOSUB 63480:GOTO 63440
63430   GOSUB 63510:COLOR C:PRINT W1$;
63440 NEXT
63450 IF I>999 THEN RETURN
63460 PRINT
63470 RETURN
63480 I=I+1:COLOR VAL(MID$(W$,I-1,1))
63485 IF MID$(W$,I,1)=CHR$(17) OR MID$(W$,I,1)="" THEN 63499
63490 W1$=MID$(W$,I,1):PRINT W1$;:I=I+1:GOTO 63485
63499 RETURN
63500 'Beep
63510 BEEP 1:FOR III=Z TO 20:NEXT:BEEP Z:RETURN
63520 FOR JJJ=A TO 10:BEEP 1:FOR III=A TO 2:NEXT:BEEP Z:FOR III=A TO 2:NEXT:NEXT
:RETURN
63530 FOR JJJ=A TO 10:BEEP 1:FOR III=A TO 4:NEXT:BEEP Z:FOR III=A TO 4:NEXT:NEXT
:RETURN
63540 FOR JJJ=A TO 3:GOSUB 63510:NEXT:RETURN
63550 FOR III=Z TO 2500:NEXT:RETURN
63999 RETURN
```

◐ゲームセンターでハイスコアを出すと、いつも「BEEP！」と名前を入れることにしています。でもグラディウスは3文字しか入らないので「BEF」と入れました。ゲームセンターで見かけた人は「ビーフ」と読んでね。（埼玉県・つけもの石の竹）

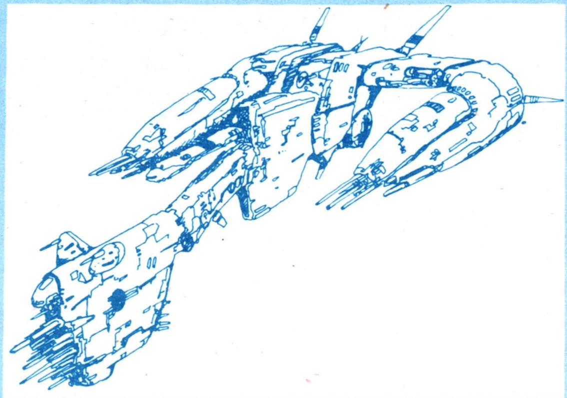
投稿スペース

今月は、設定の一部をLUMEN PARTYが修正した、6点のイラストを採用しました。さあ、今回はどんな作品が選ばれたでしょう。なお、採用作品には、お礼として名前の次にある星をさしあげます。



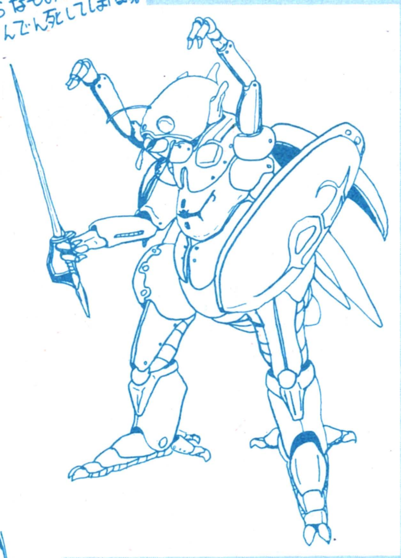
☆熊本県　大久保大二郎クン　カム・カロ星系

カムのカロ星系の生物で、ソボロといい、空中に浮かんでいて、近づくものを触手で感電させる。後ろにいるのは、唯一(ゆいいつ)ソボロを操れるランダラ人である。



☆☆愛知県　岩間文雄クン　サーペン・アンゲイス星系

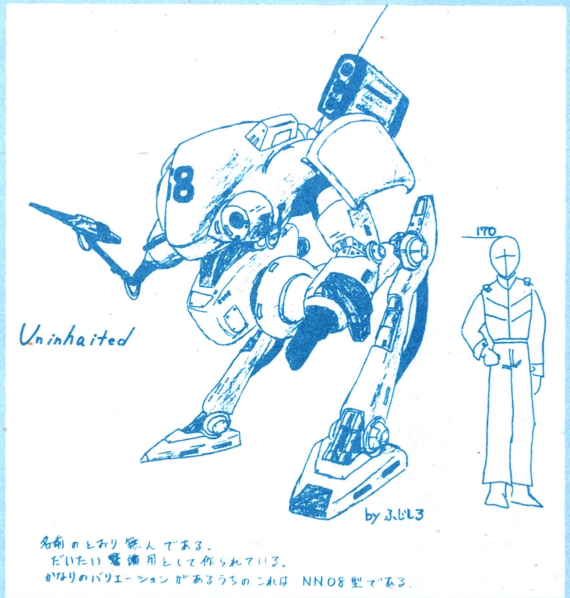
バルネアの一種族であるタンア人である。アリから進化した種族で、暗殺能力はさほどないが、集団的な戦闘においては、コンピュータなみの正確さを持っている。



サーペンが食用に飼育している生物で、ベルバーといい、非常に美味である。しかし、性質がどうもうで、闘牛のように見世物にしているところもある。

☆長野県　中山忠明クン　ギルダー・トア星系

ギルダー、キャラバン戦闘隊の旗艦「バザール」全長1500メートル、戦闘力はグロリアのバードロック級と同じくらいだが、輸出はされていない。

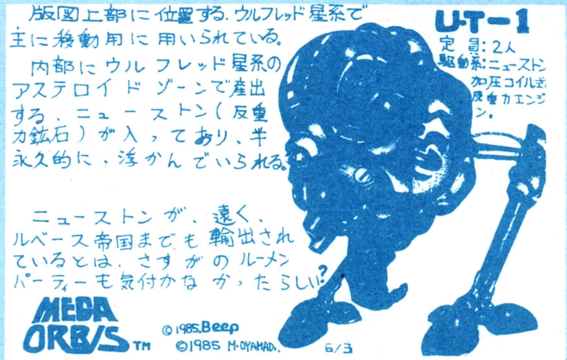


☆神奈川県　藤城行雄クン　ルベース・アム星系

ルベース帝国の無人警備用ロボット。高さが 2.5 メートルあり、武器として、レーザー、ミサイル・ポッド、ガトリング砲が装備されている。型式は、NN08型である。

☆東京都　小山田正人クン　レギット・サーフ星系

レギット・サーフ星系付近にあるウルフレッドで産出される、未知の鉱物ニューストン採掘用に開発された、2人乗りメカである。通称U―T―1と呼ばれる。



プリンス・コルマ探偵局(8)

作/地縁土

イラスト/NIKOV

消えたストローの恋人

恋人・オンボイの消息が突然とだえた。不安のうちに帰国したストローの脳裏に"諜報ギルド"の文字がよみがえる。オンボイを連れ去ったのは、はたして……?

BSI

献辞

愛する女へ
そして愛する者たちのために
戦う男たちに捧ぐ

数分間もかかったわりには、コンピュータが訳出したのは、たったこれだけだった。

「大佐、全部読むのに、2~3回生き返らなくてはなりませんね」

「かまわんよ。ティモシー、本当にありがとう。で、どこで手に入れたんだ?」

「サマリです、大佐。ちょっと失敬してきました。大佐への土産だというと、ボスのガーンズも目をつぶってくれました」

コルマは、久し振りの部下との再会に加えて、土産にもらった本・物の本に大喜びだった。

「チーフ、モロトフ・カクテルです」

即席ウェイターになったゼナスが、飲み物を運んできた。

「ゼナス、お前も元気そうだな」

「ティモシー、再会を祝して」

「ティム、再会を祝して」

3人は陶器製のカップから、強烈な異臭を放つ液体を一気に飲み干した。

誘拐事件の鍵を握るのは広域秘密情報局か!?

「それで今日は何の用だ? 陣中見舞いだけ、なんてのはなしだぞ」

「大佐の噂を耳にしたもので、お訪ねしたのです」

「どんな噂でぇ」

「大佐が、ギルド空域で大暴れしてるっていう噂ですよ」

「ほうほう」

「ティム、何が望みなのです。帝国陸軍兵士が、探偵ギルドに頼みごとなんて、どうもピンとこないですよ」

「諜報ギルドを殺ってもらいたいんだ」

「一流の破壊陰謀屋(Banner Sabotage Intrigue)か?」

「広域秘密情報局(Broad Secret Intelligence)ですよ」

「どっちでも、同じだぜよ」

「BSIには、我が部隊もひどい目に会いました。BSIは、グロリア軍と取り引きしているようです」

「ギルドが帝国軍の情報を探っているって?」

「はい、大佐。先日もスパイをひとり射殺したのですが、どうやらギルダーらしいのです。確かな証拠はないので、上層部も抗議できずにいます」

「あいかわらずだなあ。人ひとりに対戦車用荷電粒子砲か何か使って、炭にしちまったんだろうが」

「はぁ、それに近いと思います。先日も、我々機動歩兵部隊の奇襲攻撃が待ち伏せに会って、黒豹と雌犬が全滅しましたし、愚連隊(Roughnecks)も5人を失いました」

「そいで、俺にBSIを潰してほしいのか」

「大佐、お願いします」

ティモシー伍長は、クレジットの束をさし出し、コルマはそれを見ながらしばらく考えこんだ。

「潰さなきゃ駄目か?」

「大佐の好きなように料理してくださって結構です。我々はただ、戦友たちの怨みを晴らしていただければ、気がすむのです」

「よかろう、引き受けよう。報酬は、こいつで十分。酒と女で素寒貧の兵隊さんから、金を巻き上げる気はせんからな」

コルマは机の上のクレジットの束を投げ返すと、コンピュータが翻訳したわずか数行の文章を一べつし、嬉しそうに読めもしない土産の本をペラペラとめくって答えた。

休暇願い

「休暇ねえ」

トゥールやガニのBSIに関する報告を整理しているところへ、ストローが休暇をくれないかと申し出てきた。

「休暇の間、どこへ行く?」

「故郷です」

コルマには、エレガンス人の表情を読む能力はなかったが、彼女の切迫した情況を感じ取ることはできた。

「目的は?」

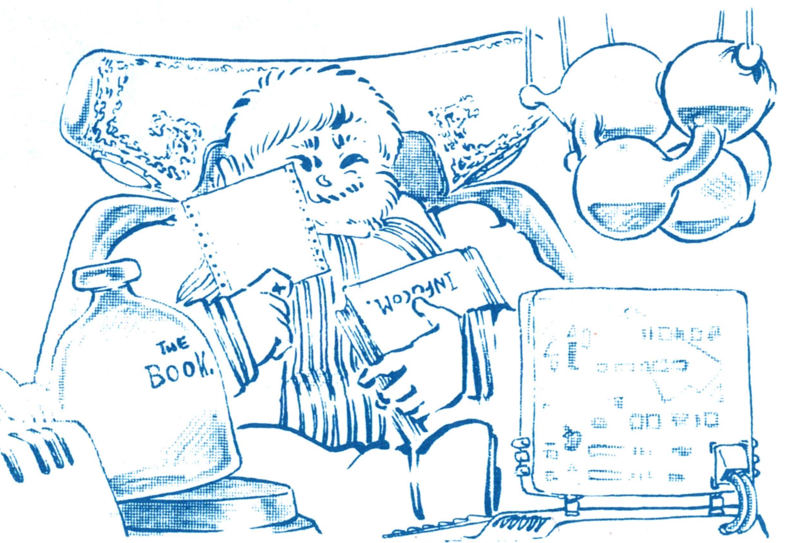
「言えません」
「言えば行かせてもらえない……か」
彼女はゆっくりとうなずいた。
「ゼナスをつけるぞ」
「私、決して逃げません。逃げたりしないわ」
「護衛だ。奴は優秀なトゥルーパーだ」
安楽椅子に座り、腕組みした彼は、じっと彼女の瞳を見つめた。彼女の心はすでに故郷へと旅立っていて、両方の瞳だけがここに残り、早く早くと告げているかのようだった。
「期間は?」
「むこうで10日、いや、5日でもいいわ」
「20日だ。ゼナスの尻をどんなにひっぱたいてもかまわん。早く行け」
部屋を飛び出していった彼女の背中に、彼はポツリとつぶやいた。
「死ぬなよ……」

打ちあけ話

「ゼナス……」
「何ですか、ミス・ストロー?」
「大丈夫なの?」
「何がですか?」
「つまり、そのう……」
彼女は両手を意味ありげに振ってみせた。
「ああ、盗聴装置ですか」
「大丈夫なのね?」
「そのように小さな声で話す必要はありませんよ。出発前にチェックしてあります。追尾装置の類いも仕掛けられてありません」
「本当?」
「この艇は、もともとは帝王の個人用ヨットですよ。帝国最高レベルのチェック機構があります。その類いの装置はセット不可能です」
彼女が椅子に落ちるように座ると、全身から緊張が発散していくのが見えるようだった。
「私にだけは、何をするつもりか話してくれませんか?」
「……」
「心配にはおよびません。プリンスに嘘をつくことはできませんが、黙っていることはできますから」
「信用してもいいのね?」
「もちろんです。私たちは家族じゃありませんか。それとも、そう思っているのは私だけですか?」
「いいえ、私たちは家族よ。あなたは私のいいお兄さんよ」
彼女はゼナスに歩み寄ると、椅子の肘掛に腰を降ろし、長い首に片腕を回した。彼は少しテレたように、
「いつか、プリンスにも、こうやって親しくしてあげてください」
「いつか、折りをみてね」
「話してくれますね?」
「ええ、話すわ。私には恋人がいたの」
ストローは、話し始めた。彼女の恋人は、ハンズ・オンボイという病理学者で、ウィルス性多発性増殖症という、エレガンス人にとっては(現在の癌のように)致命的な病気を研究していた。帝国宝物殿に入ったのも、彼と一緒になるための最後の大仕事だった。誘拐同然に連れ去られてからも、いつかめぐりあえる日を夢見て、カロッティ通信をしていた。
何日か前に連絡をとろうとしたところ、彼は応答せず、代わりに彼の上司が出てきて、この数日彼の姿が見えず行方を捜しているが、どうやら何者かに誘拐されたらしいと告げられた。そして、彼女は機上の人となった。
「あてはあるのですか?」
「ないわ。まったくないの。雲をつかむほうが簡単なくらいね」
そして、可愛い蝸牛号(ブルクレア・クゥクレア)は、エレガンス領域にジャンプした。

エレガンス再び

標準装備のゼナスの姿は、官士たちに強い印象を与えたようだった。
「ミス、我々もまったくお手上げなもので、手掛かりなど……」
「あなたたちの意見なんか聞いてないの。私は、オンボイ誘拐事件の調査報告書を見せてほしいと言っているのよ」
官士は、図体が大きすぎて建物に入れず外にいるゼナスのほうをチラリと見た。紫外線の強いこの惑星は、彼にはこの程度の装備をしないと生きていけないという立派な理由があっても、官士たちにはわかるはずもなかった。
「一般の方には見せないことになっているのですが……」
「見せるの、見せないの?」
「我々も頭をひねっているので、この際、誰の知恵でもお借りしたいところなのですが……」
「どうなの!」
「見せます。これです、どうぞ」
ブ厚い報告書をパラパラとめくり始めた彼女は、ときどきだれかれとなく捕まえては、質問の雨を浴びせた。



「お役に立ちましたか?」
「ええ、十分にね」
「で、犯人は?」
「わかると思う?」
「あなたは、探偵ギルドの方でいらっしゃるのでしょう?」
「一応はね」

情報屋

「わかったのですか?」
「ぜんぜん!」
「どうするのですか?」
「仲間たちにあたってみようと思うの」
ストローは、ずんずんスラム街の奥へ入っていった。一軒の飲み屋の裏口に、チンピラ風の男がひとり、扉を守るように立っていた。
「情報屋(インフォーマー)は今いる?」
「ストローの姐御ですか? お久し振りですねぇ」
「挨拶はぬき。案内しな」
「後ろのだんなは?」
「安心おし。信用できる者よ」
「では、姐さんだけ」
「ええ。ゼナス、心配しないで待っていて」
「わかりました。必要なときは呼んでください。どのように厚い壁でも、あなたの声は感じられますから」
ストローはひとり、いかがわしい飲み屋の奥へと案内された。
「ストロー、今日は何の用かな?」
「先刻承知だろうに」
小さな部屋のうす暗い隅にひとりの男が座っていた。家具といったら机と椅子、それとテレグラフがあるだけで、床も壁も天井も石材がむき出しのまま。天井から下

がっている1個の電球が寒々とした光を投げかけているだけだった。

「犯人の目星はついているのだろう？」

「BSI」

「そう、BSIだ」

「居場所は？」

「そうさねぇ……」

彼女は、ありったけのクレジットを机の上に積んだ。

「エレガンス領域の端に、誰も住もうとしない星系があると噂に聞く。所有者はスワン商事、ギルダー空域からの輸入商社だ。表向きはエレガンス系商社だが、裏ではギルダーが資金を出しているという噂だ」

「座標は？」

「わからない。ただの噂かもしれない」

「ありがとう」

彼女が部屋を出ていくと、暗い部屋の隅に向かって、情報屋はつぶやいた。

「これでいいのか……」

不法侵入

「本当にいいのですか？」

「情報屋のいうとおりだとして、その星系の座標を探り出さなくちゃ」

「それにしても、なんだってあなたが忍びこまなくてはならないのですか？　情報ギルドに照会すればすむことではありませんか？」

ストローは、スワン商事に侵入するための黒装束に着替えようとしていた。

「手掛かりを与えたくないのよ。何でも独力でやらなくっちゃ。わずかなことでも、あいつは必ず嗅ぎつけて、湧いてくるに決まっているもの」

「どうしても、とおっしゃるのなら、止めはしませんが、ひとつだけ聞いてください」

彼は彼女に小型発信機を手渡した。

「危険だと感じたら、これで連絡してください。援護しますから」

「援護？　あなたに援護してもらったら、建物ごと吹き飛ばされちゃうわよ」

「荷電粒子砲は使いませんから大丈夫です。そうですね、ロケット・ランチャーにしましょう」

「せいぜい、逃げるときは屋上にするわ。建物の下敷きだけは御免だもの」

貝殻号から出ていく彼女を見送りながら、ゼナスは装備の点検を始めた。

〝影〟の侵入手口は、単純そのものだった。

防犯システムのほとんどは侵入者に対するものだが、それでも侵入を許す例外的な人物が必ずいる。たとえば、そのシステムの持ち主とか設計者とかである。それらの人物に対するチェックは厳重を極めるが、一度システムが納得しさえすれば、連れなどは平然と通り抜けられる。影と呼ばれるとおり、

彼女は警備員の影に同化して、無事侵入した。

建物内の警報システムは、数百年間進歩の跡が見えなかった。おかげで、彼女は平気な顔で目的の部屋へと向かった。

「2回目ってのは、何をやるのでも簡単なものね」

地獄絵

目的の部屋は、前に一度忍びこんだときと変わったようすはなかったが、そのときは金庫など捜しはしなかった。

「金庫はどこかしら……？」

彼女は暖かく柔かな感触のする不思議な金属の壁に文字を描くように指先を走らせた。壁にかけてある絵の裏、暖炉の上の彫刻の下、キャビネットの中のデカンタの栓、ありとあらゆる場所を探った。

「ふぇ〜ん。どこだったかしら、忘れちゃったみたい」

椅子をひと通り調べてから腰を下ろし、デスクにとりかかった。

引き出しの中、文鎮の下、卓上日めくりの間、置き時計のつまみ、コンソールのキー、次々と調べていったが、金庫のありかを示すような手掛かりは出てこなかった。

「ちっ」

屑籠を蹴飛ばすと、彼女の腕の警報装置作動警報装置が赤く点滅し始めた。同時にデスクが震動を始めると盛り上がり、その下から金庫が出現した。

あわてて、ゼナスからもらった通信機のスイッチを押してしまい、その場に他の人間がいたら口に出せないような悪態をついた。

「悪いことばかりは続かないようだけど、早く仕事を済ます必要はあるみたいね」

建物全体が根こそぎ倒れそうになるほどの爆発が起こった。何階か上のフロアが吹き飛び、はるか下のフロアでは風穴があいた。隣の部屋にも着弾し、真下の階からは火の手が上がった。

「帝国軍って嫌いよ。壊すときだけは能率がいいんだから」

苦労した末に開けた金庫から、メモリー・ユニットをつかみ出すと、彼女は出口へと走った。どうやって逃げるか、という具体的な考えはまったくなかった。とにかく上へ上へと走るだけだった。下は火の海で、考える暇も選択の余地もなかった。屋上に到着したときはすでに、彼女のかわいいお尻に火がつくほど、火の手は回っていた。

建物全体が火の柱と化し、逃げ場はなかった。体の表面から水分が失われていくのが感じられた。彼女の持っている携帯用シールドでは、煉獄の炎をくぐり抜けることもできないというのに、そこは地獄の業火も泣いてあやまるほどの、焦熱地獄に変わっていた。

薄れてゆく意識の中、突き上げるような衝撃が彼女を襲い、次の瞬間、彼女の体は宙に舞った。

MEGA ORBIS

メガ・オービス次号でひとまず終了

創刊号から8ヵ月にわたって、ご好評いただいた「メガ・オービス」ですが、次号の版図一部完成にともなって、連載を一時お休みすることになりました。

今までに、たくさんのイラスト、ストーリー、プログラムを送っていただき、本当にありがとうございました。

ただし「メガ・オービス」がまったくなくなってしまうわけではなく、優秀な投稿作品があったり、ゲームプログラム等が完成したときは、順次掲載していきたいと考えていますので、今後もどしどし作品を送ってください。

また、今月から連載が始まった「ヤタタ・ウォーズ」でも、みなさんの参加を待っていますので、どんどん参加してください。

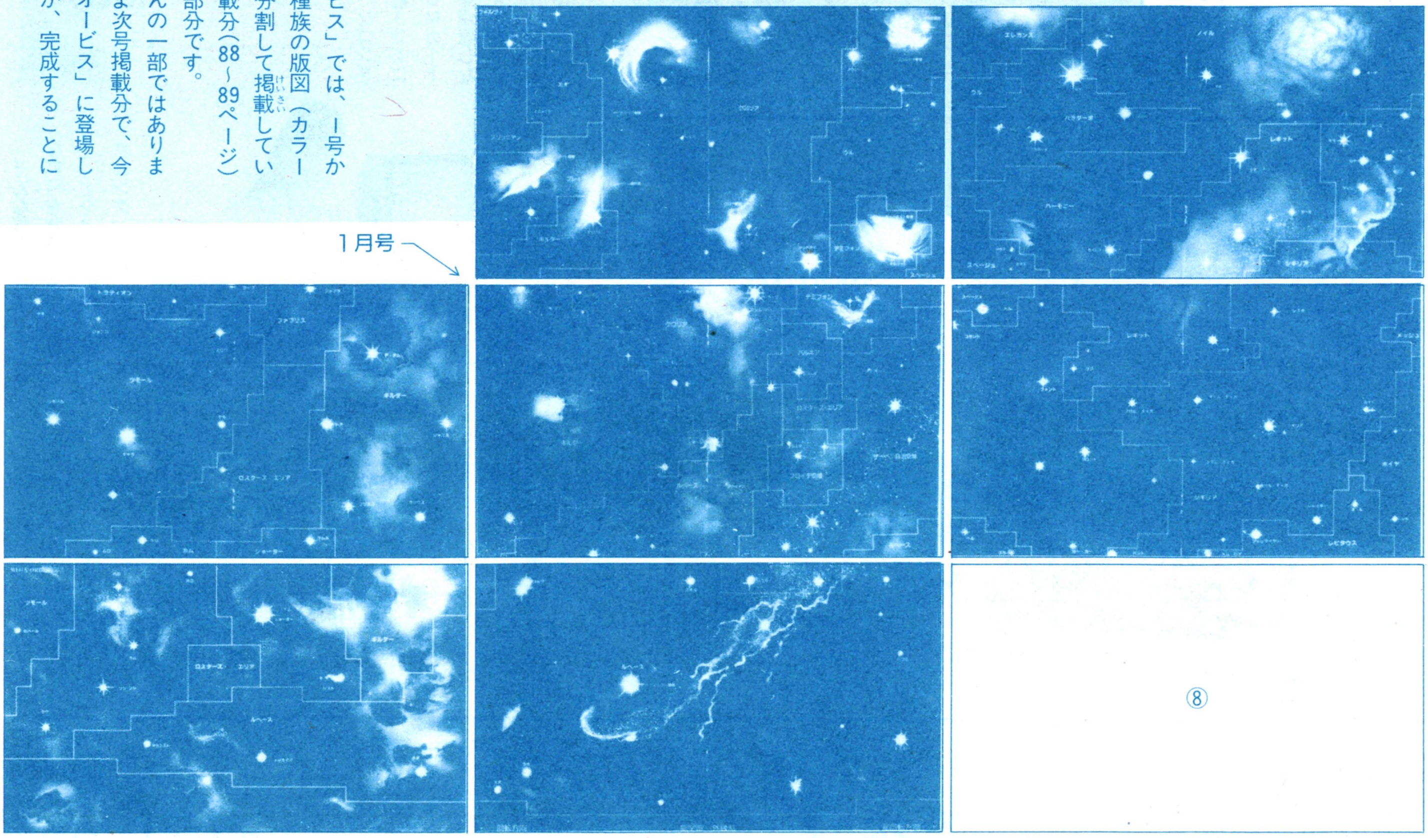
さて、次回「メガ・オービス」は、地縁土氏が再びお送りする、ロールプレイングゲーム「DEMON ZOO ―ロスターの遺跡―」です。ある惑星で発見されたロスターの遺跡。そこに眠る数々の秘宝を求め、5人のパーティーの冒険が始まります。ご期待ください。

88〜89ページ版図について

「メガ・オービス」では、1号から毎月、知的種族の版図（カラーイラスト）を分割して掲載しています。本号掲載分（88〜89ページ）は、図の⑧の部分です。

島宇宙のほんの一部ではありますが、いよいよ次号掲載分で、今まで「メガ・オービス」に登場した種族の版図が、完成することになります。

2月号　3月号　1月号　5月号　4月号



⑧

7月号　6月号　8月号

メガ・オービス・スタッフ(LUMEN PARTY)から

●我こそは地縁土が怨霊、この恨み、きっとはらさでおくものか。

誰が悪いんだ。責任者でてこい。無能力編集者め、野壺に落ちて死んでしまえ。

死なんぞ、決して死なんぞー。

編集者に対する誹謗中傷、M・Oに対する美辞麗句を募集します。大量かつ効果的なご意見には、最優先で星を差し上げます。100通以上のお便りをくださった方には種族を、えらい、1万通以上くれたらM・O全体をくれてやるわい。

私、地縁土は、M・O終了とともに、全責任をとって、この業界から引退してお詫びしたいと思います。ご声援感謝いたします。

I'll be living in your heart　（地縁土）

●次号でメガ・オービスの連載が終了することになりましたが、これからは数ヵ月に1度、プログラムや物語などを発表していきたいと思います。これからもいっしょにやっていってくれるスタッフやイラスト、設定、物語、プログラムの募集を続けていくので、よろしくお願いします。

ところで最近、投稿をあまり使っていないので、次号はロールプレイングゲームと投稿スペースの2本立てで行きたいと思います。

前号で寝るヒマがないと言っていましたが、先日、レーザーディスクを買ってしまい、さらに睡眠不足に陥っているのだ。製図も再提出になっちゃうし、最近では、ほとんどサイテーの生活をしているのですよ。（LUMAS）

INFORMATION インフォメーション

1台2役のMSX

いままでMSXパソコンをワープロとして機能させるには、別売の漢字ROMカートリッジやプリンタを用意しなければならず、システム価格がグーンとはねあがってしまう、というのが実情だった。

そんな悩みを解消するような期待を背負って登場したのが、ナショナルのMSXキングコング「FS-4000」。

MSXワープロ・パソコンFS-4000

プリンタと漢字ROMを内蔵した、このワープロ・パソコンでは、家庭用テレビがそのままワープロ画面になり、画面左上には1ページ分のレイアウトが表示される。3509字の文字・記号がそろい、和文だけでなく、英文ワープロとしての使用も可能。熱転写式のプリンタを内蔵、16×16ドットの印字、MSX用プリンタとしても使用できる。

このMSX初のワープロ・パソコン、価格も10万6000円と手ごろになっている。

●松下電器産業☎06・908・1151

東京・渋谷でゲームフェア

ハドソン、BPS、テクノソフト、エニックスなど人気ソフトハウスのゲームフェアが、東京は渋谷で開かれる(7月26日～29日、J&P渋谷店)。このフェアでは、デゼニワールド、エプシロン3などのニューソフトが店頭に並ぶ予定。

期間中にこれらのソフトを買うと、ソフトハウスのオリジナルグッズなどがもれなく当たるクジ引きもあるそうだ。ソフトハウスの人に必勝テクを教えてもらえるのも、うれしいネ。

●J&P渋谷店☎03・496・4141

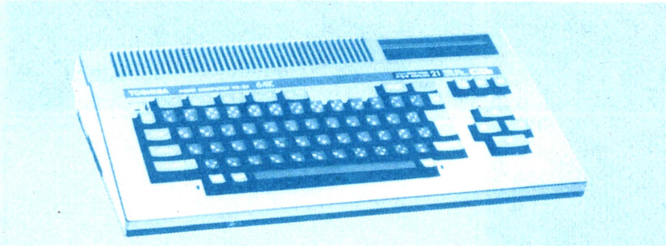
東芝から注目のMSX2

いま注目のMSX2に、東芝からも「パソピアIQ」のニューマシンが登場。HX-23(9万9800円)とHX-23F(10万8000円)の2機種で、両機種ともメインRAM64Kバイト、最大512×212ドットの画像処理機能をもち、1行に80文字の表示が可能だ。

さらに日本語ワープロソフトを内蔵しているので、別売の漢字ROMカートリッジを用意すれば、ワープロに変身する。

●㈱東芝☎03・457・2100

MSX 2・HX-23



X1シリーズに新しい兄弟

シャープでは、パソコンテレビX1シリーズで、新しいマシンを7月より発売した。カセットタイプ(モデル10・8万9800円)と5インチフロッピーディスクドライブタイプ(モデル20・13万9800円)の2種を用意したX1Fは、〝より使いやすく、より手ごろな値段で〟とのユーザーの声に応えるため設計されたもの。

NEW BASICの採用によって高速グラフィックを実現し、ユーザーエリアは32Kバイトまで拡大、拡張I/Oポートを内蔵、スーパーインポーズ機能も備えている。

もちろんX1シリーズとソフトコンパチブルの設計になっている。

●シャープ㈱☎06・621・1221

XIF(モデル20)

やったぜ!パソコン競技大会だ

全国のBEEPER諸君、よろこべ! キミたちが日夜みがいているゲームの腕をためすときが、ついにきた。

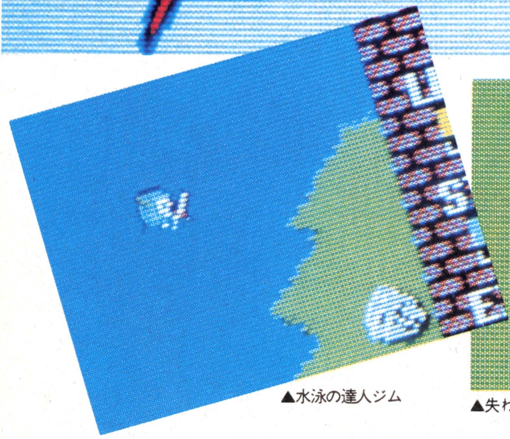
第1回全国パソコン競技大会が、8月17日から19日まで全国のパソコンショップで一斉に開かれるんだ(主催・全国パソコン競技大会実行委員会)。ゴキゲンな賞品がたくさんあるし、高得点者は、8月25日に東京で開かれる全国大会に出場できるんだ。ここではさらにビッグな賞品が用意され、な、なんと、その模様はテレビ中継される予定もあるそうだ。

くわしいことはパソコンショップのポスターや来月号のBEEPを見てほしい。

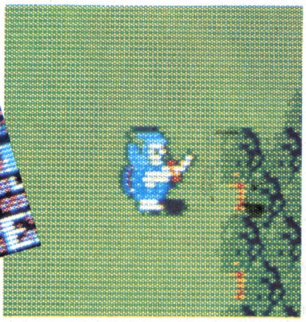
★試写会に招待!

空前のSFXホラー映画「スペースバンパイア」(米)の試写会(8月5日6時半・東京・読売ホール)に先着100名招待。申し込みはハガキに住所・氏名・年齢を書き左記へ。〒105東京都港区新橋2の20の15 日本ヘラルド映画㈱「スペースバンパイア」BEEP係。

ハイドライド



▲水泳の達人ジム



▲失われた宝石を求めてジムは行く

X1シリーズ FM-7シリーズ PC-88シリーズ PC-60mkII、66シリーズ MSX

〈T&Eソフト〉 by ニリー・ラーブン

たかがハイドライド。されど、ハイドライド。というわけで、売れ筋ソフトNo. 1となれば、やはり徹底研究せにゃならぬ。またまた、剣と魔法の世界へと、突入〜〜！

X1より始まって、PC-8801、FM-7、さらにはPC-6601、MSXと次々に移植されたのがこのゲーム。やはり魅力はキャラと動きか?

今回は、元祖X1版をもとにして、ハイドライドの世界を徹底研究しちゃおう。ついでに、PC-88版、FM-7版との比較もおりまぜとくネ。

ハイドライドでは、謎解きも大きな楽しみのひとつ。ズバッと書いたら、読者に大目玉を食らっちゃう。そこでハイドライドにまつわるおとぎ話でも一席。これでも、わかっちゃうかな〜。

フェアリーランド・サクセスストーリー VOL・1

まだ世界中の土地のマナが枯れはてるはるかに前のこと。伝説の怪物や妖精たちと人間がともに生き、魔法が世界を動かしていたころ。ある村の鍛冶屋にひとりの男の子が生まれた。名前をジム、ありきたりな名前だが、後に世界を救う勇者となるさだめを背負った子である。

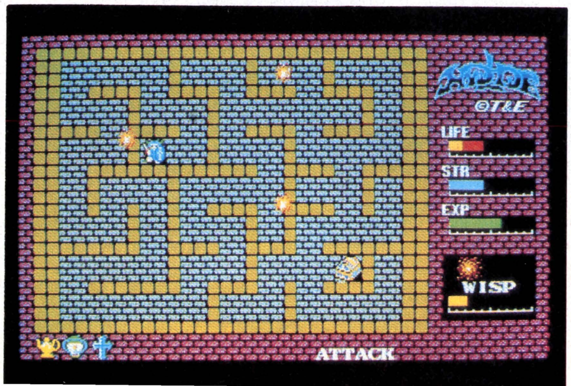
彼の国フェアリーランドは、賢者の石という3つの宝石により、外敵より守られていた。この賢者の石は、3つそろうと邪悪なマナを鎮める力があるとされ、王国の宮殿にまつられていた。

ジムが20歳になったころ、平和な王国に災いがふりかかってきた。心ない盗人により賢者の石のひとつが盗まれてしまったのである。輝きの鈍った賢者の石は、その力をも失ってしまい、どの魔法使いもその名を聞いただけで震えあがるといわれた大悪魔バラリスを目覚めさせてしまった。

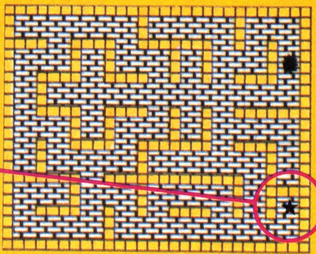
バラリスは、魔力によって賢者の石を世界の果てまで飛ばしてしまい、手下の怪物を放ち、王国を恐怖で支配しようとしていた。人々は、救世主の出現を待ちこがれていた。

ある日、ジムは決意した。若さとその正義感を武器にバラリスと戦ってみようと。自らきたえた青銅の甲冑を身にまとい、失われた賢者の石を求めて苦難の旅に出たのである。

▼宝物には、番兵有り。前半の山場だ



ランド・ガイドマップ



ここには、宝箱があるんですよ、チャンと。闇を切り裂き地下迷宮に分け入るのに必要なアイテムが入っている

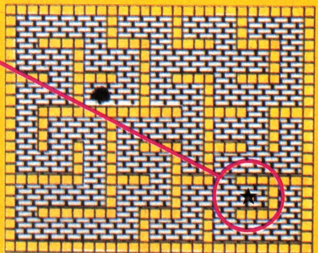
教会のなかは、ステンドグラスからもれる光でうす明るい。なんとか足元も見える。でも十字架がないのはなぜ？

草原をプルプルリンとはいずりまわるのは、おなじみスライム君。こいつはかわいそ〜なやられ役です

ゲーム序盤で川のなかをウズを巻いて動きまわる謎の生物。ネッシーならぬ大ウナギでした

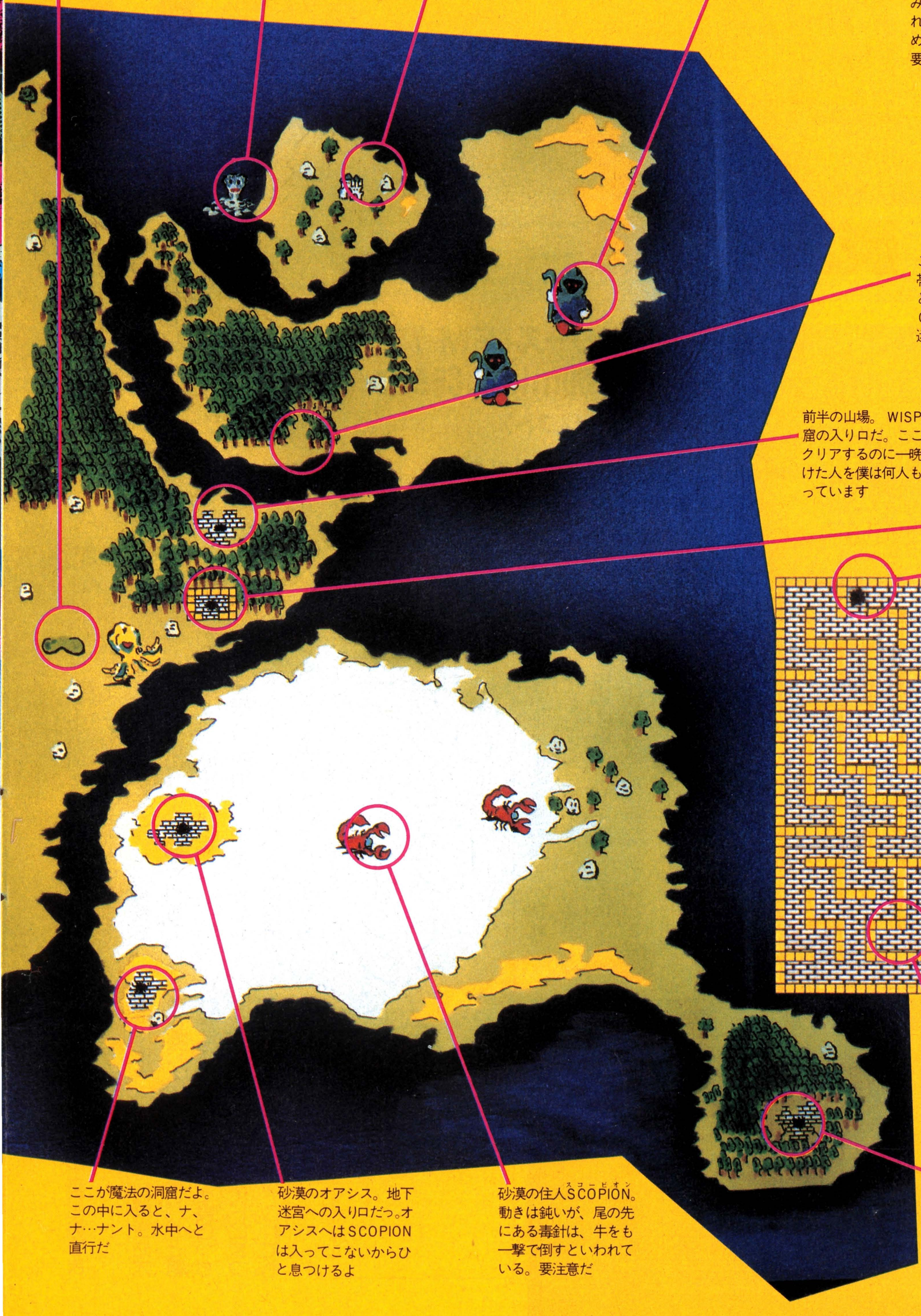
これが、フェアリーランドの宮殿だ。ここへ行くには、誰かの助けが必要なんだけど……

川を渡ってこの島に入ると、いきなり火の玉を投げつけてくる魔法使いの群れ。うまく身をかわして反撃だ



真に勇気をもつもののみが、この宝を手にいれることができる。ためらいのない行動が必要だ。

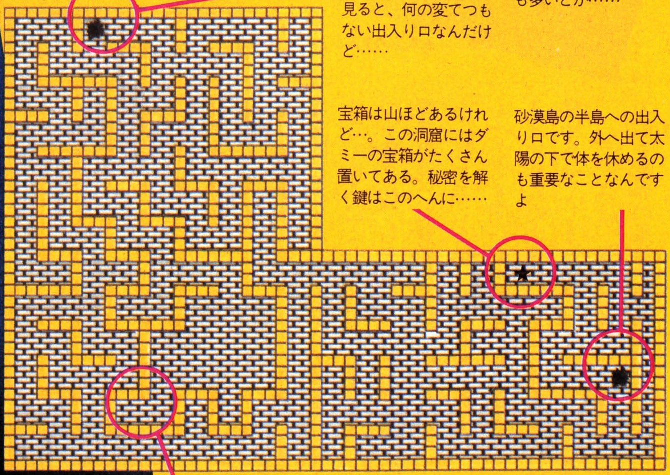
前半の山場ともいわれるWISPの洞窟。ここを突破すれば、攻撃力もグーンとUP。足の速さで勝負だ。



このあたりも安全地帯の1つ。火の玉もとどかないし、たまにKOBOLTやSLIMEが迷い込んでくるぐらいだ

前半の山場。WISP洞窟の入り口だ。ここをクリアするのに一晩かけた人を僕は何人も知っています

すっかり荒れはてた教会。今では、誰も神には、祈りはしない。中に入ったまま帰らぬ人も多いとか……



ROPERの巣への秘密の出入り口。内側から見ると、何の変てつもない出入り口なんだけど……

宝箱は山ほどあるけれど…。この洞窟にはダミーの宝箱がたくさん置いてある。秘密を解く鍵はこのへんに……

砂漠島の半島への出入り口です。外へ出て太陽の下で体を休めるのも重要なことなんですよ

GOLDAMの守るこの地下迷宮。宝箱がゴロゴロと、でも何だか話がうますぎるような……

ここも安全地帯の1つ。しつこいGOLDAMもここまでは追ってきません。ひと休み、ひと休み

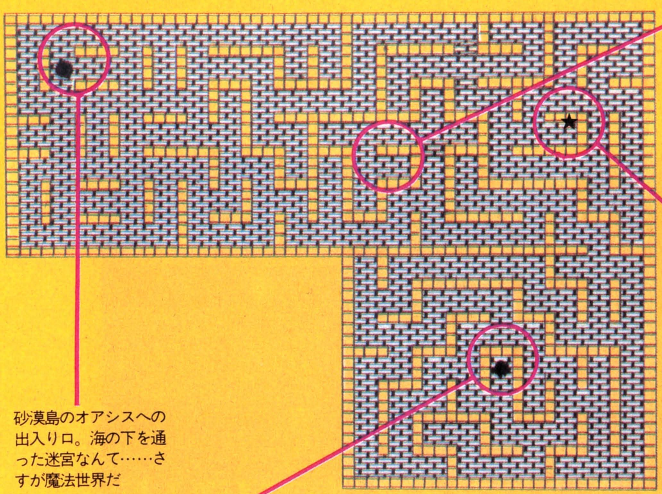
ここが魔法の洞窟だよ。この中に入ると、ナ、ナ…ナント。水中へと直行だ

砂漠のオアシス。地下迷宮への入り口だっ。オアシスへはSCOPIONは入ってこないからひと息つけるよ

砂漠の住人SCOPION。動きは鈍いが、尾の先にある毒針は、牛をも一撃で倒すといわれている。要注意だ

砂漠島からヒョコッと突出した緑の半島。その中央にも、地下迷宮への入り口がある

フェアリー



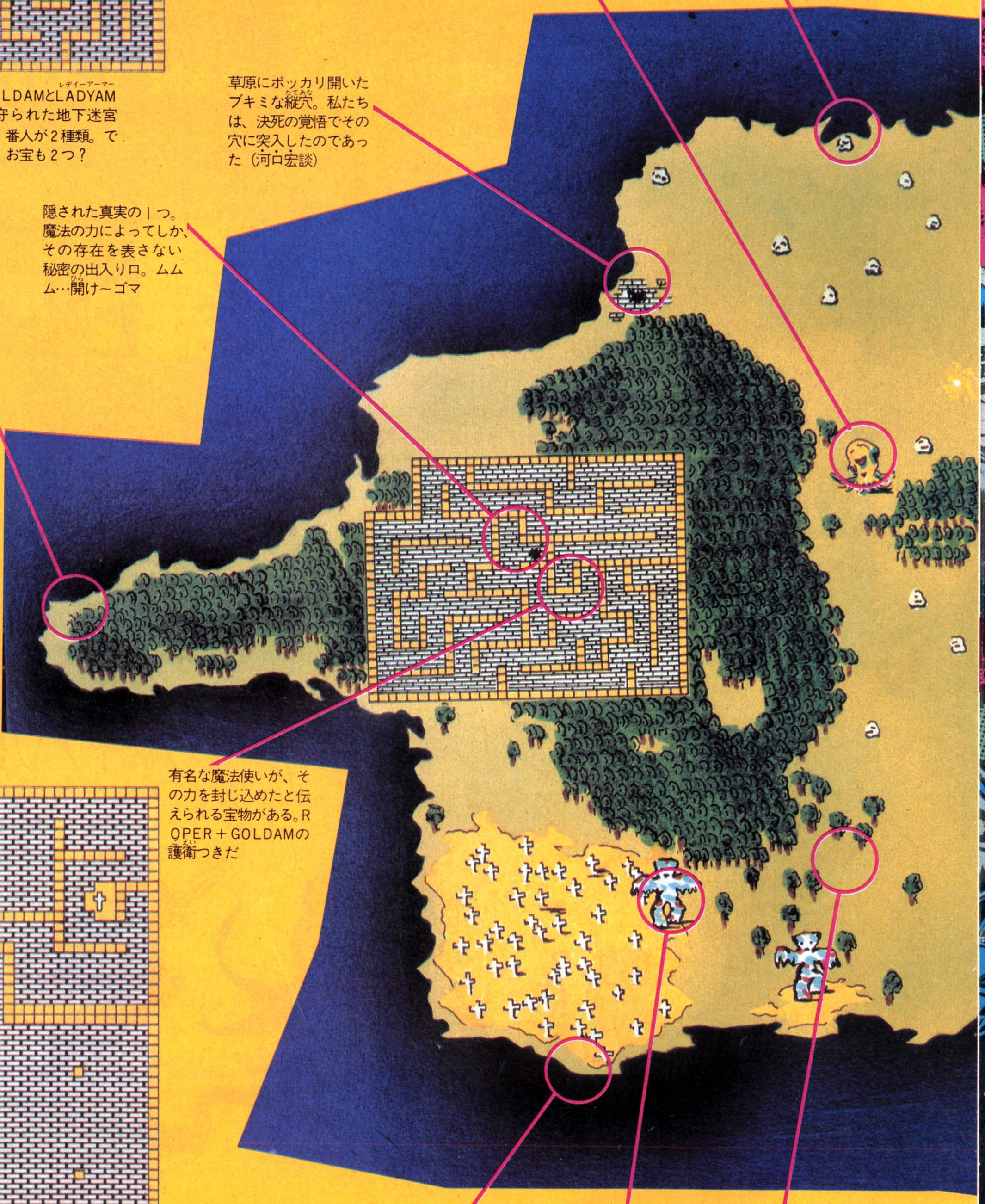
番人たちとの悪戦苦闘。体力が弱ってきたときには、安全地帯に逃げこもう。ここは人通りが少ないよ

これも隠された真実の1つ。これは、ある番人の超能力で隠されているとか…。とにかく殺しまくろう

砂漠島のオアシスへの出入り口。海の下を通った迷宮なんて……さすが魔法世界だ

GOLDAMとLADYAM（レディーアーマー）に守られた地下迷宮だ。番人が2種類。では、お宝も2つ？

ROPERの巣の北の洞窟へと通じている。闇を照らすものを持たずに入ると迷子になるよ



巣から出てWILD化したROPER、こいつはてごわい。後半では、WISPもWILD化してくるぞ

このへんの岩は、PC版やFM版ではわけもなく動きまわります。なんなんだろう、これは……

草原にポッカリ開いたブキミな縦穴。私たちは、決死の覚悟でその穴に突入したのであった（河口宏談）

隠された真実の1つ。魔法の力によってしか、その存在を表さない秘密の出入り口。ムムム…開け～ゴマ

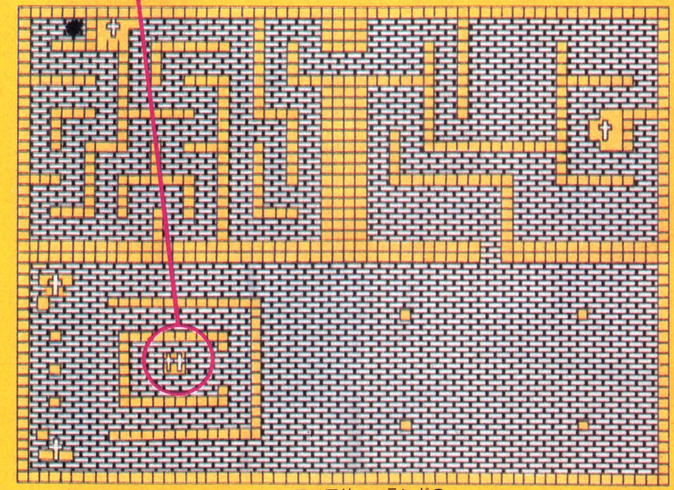
フェアリーランドをくまなく歩きまわると、まず目につくのがこれ。神を信ぜよということかな？

有名な魔法使いが、その力を封じ込めたと伝えられる宝物がある。ROPER＋GOLDAMの護衛つきだ

この宝箱は、鍵がかかっているので開きません。よっぽど大切なものが入っているんでしょうネ

人ってどんどん死ぬわけでしょ。そしたらそのうち、この世は、お墓だらけに…。幼ない(ふ)の悩みの種でした

木のなかからはWASPがジムを狙っている。でも木のウロには、何か別のものもいるかもね……



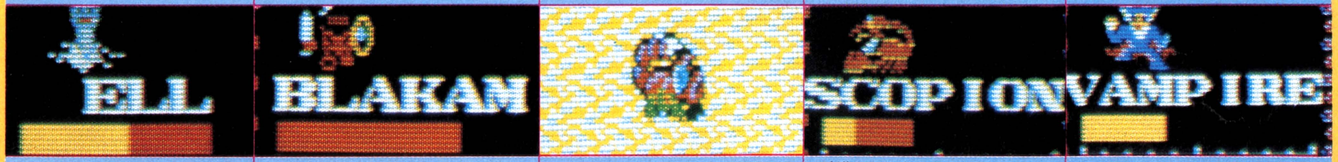
そのむかし、賢者の石が祭られていたという王者の間。今は、大悪魔バラリスの巣となっている

フェアリー・ランドの王宮。今は、見るかげもなく荒れはてている。早くなんとかしなくては……

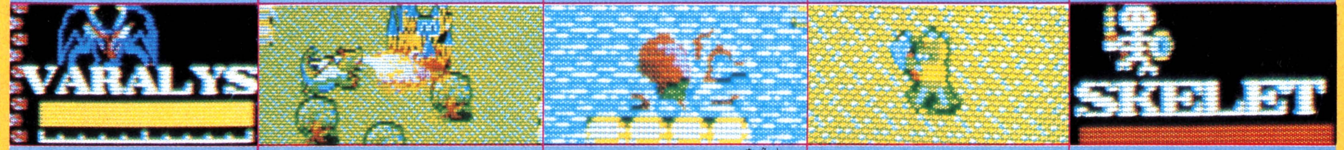
フェアリーランド・悪玉手配書

最初のうちは、おとなしく巣のなかにいて、宝物を守っているが、後半にはいると、WILD化。外に出てあばれまくる。やっかいな！	くちはてた教会に、いつのころからか住みついた、吸血大コーモリ。コーモリとくれば、次は……わかってるよネ	木をたたくと出てくる毒虫。きっと巣でも作っているのでしょう。体力のないうちは相手にしないほうがよさそうだ	森のなかに住んでいる小鬼。見えかくれしながら、コッチを狙っている。体力が弱っていると見ると襲ってくるハイエナみたいなヤツ	緑の平野で意味もなくのたうちまわっているヤツ。ときどき、気まぐれにこちらを攻撃してくる。最初はこいつで経験をつもう

火の玉を投げつつ突進してくる。ダメージをあたえると、火の玉の威力も減るみたいだ。弱らせて、いたぶろう	こいつも最初は巣のなかでおとなしく(?)している。後半、外に出てくると、空を飛ぶだけに、川越しにも襲ってくる。とても大変だ	ゴールドアーマーの略。こいつは強い。正面きって戦うのはソン。後ろや側面からタタキ切ろう。足も速いから気をつけよう	レディーアーマーの略らしい。番兵シリーズでは、比較的弱いほうだ。女らしいから、身を守る道具でも持っているのでは…？	墓場をさまようスリラー集団。1度、死んだことがあるだけあって、バカは少ない。攻撃力も大で油断のならないヤツらだ



水中にひそむ、大ウナギ。決まったコースを見回って、敵を見つけると襲ってくる。体がにぶいのか、攻撃しても知らん顔だ	ブラックアーマーの略。城の番人の1種。とても強いから正面には行かないで。逃げられるときは逃げたほうがベターだ	PC、FM版のSCOPION。ちょっと絵の感じが違ってるね。ズングリムックリした感じだ	砂漠をネリ歩く巨大サソリ。動きの鈍さを利用して、後ろから攻撃しよう。けっこう経験をかせがせてくれるよ	この世に1匹きりのロンリー吸血鬼。こいつの弱点は、太陽、ニンニク、聖水、鏡 そして……。復活していないか確かめないとネ



ついに登場。大悪魔バラリス君。3つの宝石をそろえずして立ち向かうなかれ、軽くあしらわれるだけですぞ	FM版、PC版に出てくる火を吹く竜、DRAGON!! 火炎に気をつけて、HIT and AWAYだ！	水中にドッカリといすわるOCTOPUS。大ダコ相手にするときは、HIT and AWAYの戦法あるのみ。気長にいきましょう	弱いキャラをいじめすぎると出てくるのが、このGOBLIN君。攻撃力大なので、ボケッとしてるとやられちゃうよ	出た！SFXで有名なSKELET。魔法でよみがえったガイコツ戦士だ。ウ～ム、筋肉がないのに、すごい力だな～

フェアリーランド・サバイバルマニュアル

攻撃編

ILLUST/M.YAMAMOTO

WISP、WASPなど空を飛ぶやつをのぞけば、他は地上の障害物にその行動を妨げられるはず。そこで木や岩、お墓に建物、立っているものはなんでも利用しちゃおう。ジムの足の速さは、フェアリーランドでもピカイチだ。障害物をうまくまわり込めば背面攻撃も可能だよ

フェアリーランドのモンスターたちは、みんなイノシシの子孫にちがいない。突進しはじめると急には曲がれないのがその証拠。こいつを利用しない手はない。相手を十分ひきつけて、サイドステップ、そしてすれちがいざまにUターンして、相手のスリップストームへ。あとは足の勝負だぜ……。車のゲームじゃなかったよネこれ！

とにかく相手の攻撃を受けないことが大切。となれば待ちぶせ攻撃がベスト。とくに迷宮などでは、曲り角に待ちかまえて、相手が半キャラだけ頭（足でもいいけど）を出したときにアタック!! 一撃で死ななければ、すばやく後退して、次のチャンスを狙おう。蛮勇だけでは、フェアリーランドで生きのびられないぞ

防御編

フェアリーランドを生きのびるには、逃げ足も大切な武器だ。山幸彦曰く「おっと、そうはいかじ。逃げたものの勝ち〜〜〜！」というわけ。たいていのモンスターは、そう足も速くはないし、FM、PC版では、隣のエリアまでは、追ってはこない。迷路などでも、落ち付いて行動すれば、必ず活路は開けるもの。まずは後退だ

DRAGON、OCTOPUS、ELLなど攻撃力がケタはずれにデカいやつらと戦うときには、ガードを固めてのHIT and AWAYしかない。DEFFENCEモードで1発なぐっておいて、攻撃をくらったら、さっさと後退。草原でお昼寝しながら体力回復しよう。1回ごとにSaveするのもいいかもネ

X1版の安全地帯はマップ上に3ヵ所ほどのっけといたけど、これが、FM版、PC版となるとちょっと違うんだ。後で述べるように、全マップのスムーズスクロールは不可能。そこで隣の画面との切れ目が生じるわけだ。それを利用して、端で休んでいて、敵が来たら隣へ逃げる。これを繰り返して体力かせぎというわけだ

雑学編

(1)指使いのススメ
このゲームでは、テンキーの2、4、6、8をそれぞれ下、左、右、上の移動と攻撃に使っているわけだけど、キミは、どの指を使ってキーを押しているのかな？ プログラム入力じゃあるまいし、人差し指1本なんて人はいないと思うけど……。
意外と多いのは、4、6キーを人差し指、薬指にまかせて、8と2を中指1本でこなすというタイプ。これはいけない。上下の切り返しが遅いだけでなく、手首をいかしたプレイができない。手がつかれても2キーは親指として、1キー1本指とすべきでしょうネ。

(2)FM版、PC版について
まずは左の写真を参照。地図が角っぽくて何とも味けない。X1の全画面スクロールに比べて、こちらはセクター形式。画面の端までいくと、隣の画面へとパッと変わるというわけ。まぁ、X1のPCG（プログラマブル・キャラクター・ジェネレータ）の威力といってしまえばそれまでですが……。
PC版、FM版では多少キャラやシナリオに変化があるけれど、そこは謎解きの楽しみ。じっくり味わってください。FM版には隠れキャラがあるらしいですよ。
PCだけミュージックが違うのはなぜなんだろうか？

▲PC、FM版の画面。地図が直線的なのがチョットネ

フェアリーランド・サクセスストーリー VOL.2

王国をくまなく見て歩くうち、何度も死地をくぐりぬけ、ジムは着実に成長していった。戦いに役立つさまざまの宝物も手にいれた。

信心深きものに幸運をさずける十字架。この世の隠された真実を見ることのできる魔法の壺。暗闇をつきることなく照らし続ける永遠のランプ。心正しき者の身を守る正義の盾。勇者の手によってのみその力を発揮する勇者の剣。黄泉の国から1度だけ舞い戻れる不死の妙薬。守られたものを解きはなつ秘密の鍵。3つの賢者の石。

そして、大悪魔バラリスに、妖精の姿に変えられてしまったプリンセス・アン。彼女の助けがなければ、とてもここまでは生きのびられなかっただろう。バラリスを倒せば、彼女も人間の姿に戻れる。

王国の平和をとりもどすためにも、宮殿にいすわる悪魔どもを追いはらうのだ。いよいよ対決の機は熟した。

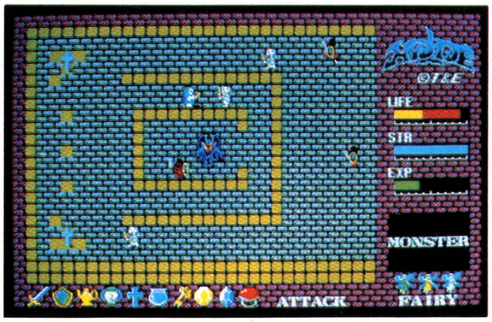
ドカッ!! バシッ!!

ギャ〜〜〜〜〜〜!! プスプスプス。

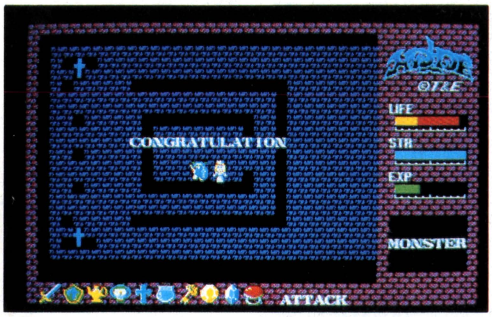
長年、いく多の悪業をかさね、恐怖をもってその名をささやかれたバラリスも、3つそろった賢者の石と、逞しく成長したジムの前にもろくも倒れふし、黄泉の世界へと落ちていった。

すると、フェアリーランドを覆っていた暗雲がみるみる晴れ、眩しい陽光が差し込んできた。わがもの顔で闊歩していた魔界の住人たちも、地の底の寝ぐらへとコソコソと逃げ返っていく。

プリンセス・アンも、元の美しい姿に戻り、そして……。



▲目ざすは宮殿王座の間。宿敵バラリスはそこに……



▲Happy End.!!

ILLUST／Y.TAKAKI

B・P・S最新作緊急レポート

エプシロン 3

PC-8801／mkⅡ／SR
5インチディスク
by　アルフレッド

ブラック・オニキスで、すっかり有名になったB・P・Sから、新作ゲームが登場した その名も〝エプシロン 3〟 またまた大ヒットしそうなこのゲームを いちはやく、BEEPの読者に紹介しよう

B・P・Sの新作登場

「ブラック・オニキス」、「ファイヤー・クリスタル」と、次々にファンタジー・ロールプレイングゲームを発表した、あのB・P・Sから、ついに新作ソフトが登場した。

残念ながら、L&Lシリーズとは別のゲームだが、ロボットが登場する楽しいゲームだ。

その名も『EPSILON 3』(エプシロン　スリー)。

B・P・Sでは、このゲームを「リアルタイム・ロールプレイ」と銘(めい)うっている。

では、具体的にゲームの内容を紹介してみよう。

これがストーリーだ!!

惑星〝ミュー〟は、〝考える星〟と呼ばれる星から来たシリコノイド(岩石人)の攻撃を受け、砂と瓦礫(がれき)におおわれた〝死の星〟となってしまった。

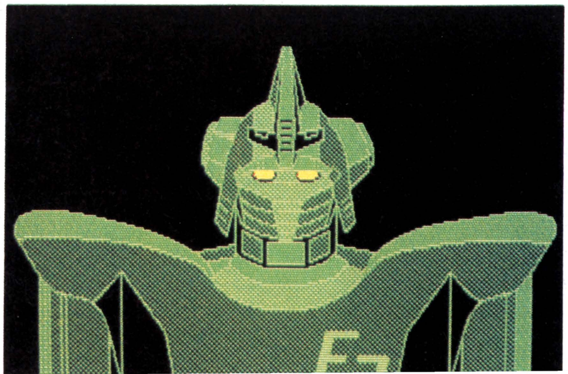
多くの人々は惑星外へとのがれて行ったが、惑星上には、この星を支配するシリコノイド『マザー』を破壊するために、少数の人々が抵抗軍となって残っていた。

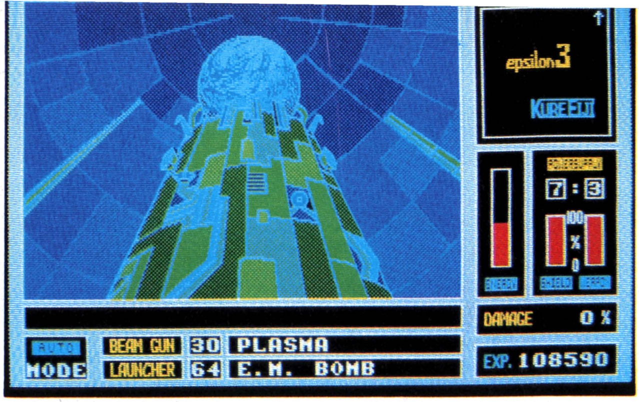
そして抵抗軍は、ついに『マザー』を破壊するのに十分な能力を持ったジャイアント・バトルアーマー『エプシロン 3』を完成させた。

しかし、強力な武器を備えた、フルアーマータイプの『TYPE(タイプ)＝2』は、『マザー』の探知網(たんちもう)に引っかかり、敵の攻撃にあって封(ふう)じ込められてしまった。

手元に残ったのは、最低限の武器しか持たない『TYPE＝1』だけであった。やむなく抵抗軍は、衛星軌道(きどう)上の本部『サテライトβ(ベータ)』から、『マザー』を破壊するために必要な『TYPE＝2』を奪回すべく、惑星上の重要拠点(きょてん)へ向けて『TYPE＝1』を発進させた……。

というわけで、このゲームの目

エプシロン 3「TYPE＝1」




最終目標、敵の「マザー」だ!!

的は、CITY＝3のどこかにある、『マザー』を破壊することにある。そして、この目的をはたすためには、とちゅうでさまざまな武器や装置を手に入れ、『TYPE＝1』の性能をレベルアップさせなくてはならない。

こうして、少しずつパワーアップする『TYPE＝1』を操って、CITY＝3にある敵の心臓部、『マザー』を破壊するのだ。

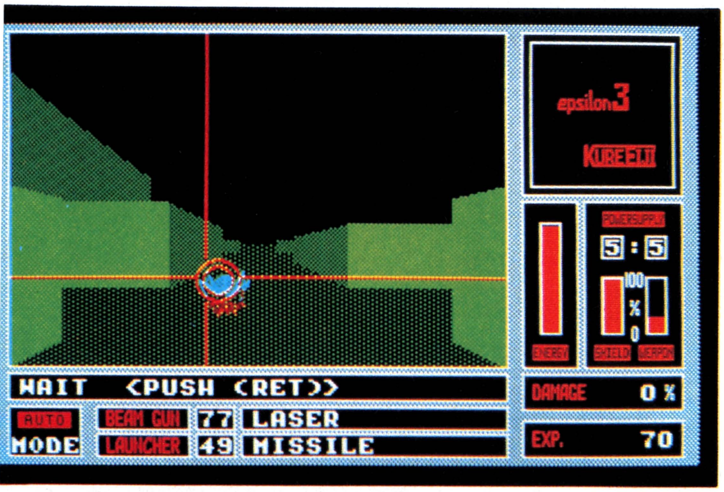
ゲームの中身を見てみると!?

ゲームは、3Dで表された街を、1区画ずつ移動していくわけだが、画面は、グラフィックを使っているにもかかわらず、とても高速で、パパパパパッと書きかえられる。このままでも、シミュレーションゲームとして、十分に通用するだろう。

また、アクションゲームとしても、かなりのセンスまでいっている。画面上に現れた敵を、いろいろな武器を使って攻撃するのだが、照準になるカーソルの動きもなかなかスムーズ（欲をいえば、もう少し速く動いてほしい気もするが）だし、この敵というのがまたシブくて、戦闘シーンもよく考えられているようだ。

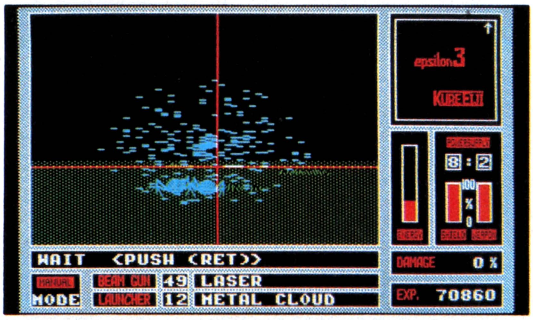
武器も何種類か用意されており、ビーム兵器とランチャーの2種類に大きく分けられる。

ビーム兵器には、レーザー、プラズマ、ベータ・レイ、ニュートリノ、グラビトンなどの種類があって、それぞれが敵のシールドの種類（シールドなし、パワーシールド、マグネチック・シールド、ハイ・ポテンシャル・バリア）によって、効果が大きかったり、小さかったりする。



この画面が高速で切りかわるのだ!!

ランチャーも、ミサイル、E・M・ボム、メタル・クラウド（このメタル・クラウドは、空中にチャフのようなものをバラまいて、敵ロボットの活動を一時的に停止させるもので、ダメージを与えることはできない。欠点として、こちらもビーム兵器が使えなくなる）などがあり、これも敵のシールドによって、威力が変化してしまう。



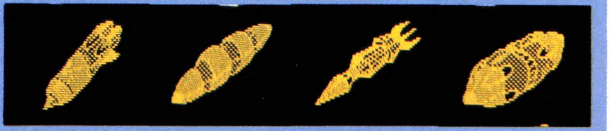
メタル・クラウド発射!! 敵の動きが止まった

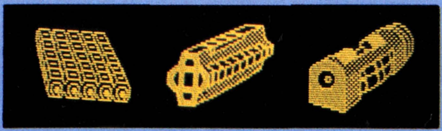
次に、全体のマップだが、街のつくりは実際にありそうな区画になっているし、なかなかしっかりしているようだ。ただ、メモリと速度の関係からか、建物のひとつひとつに特徴がないために（これ以上のものを求めるのは、コクかもしれないが）、自分がいま、どこにいるのか、すぐにわからなくなってしまう。また、もうひとつ面白いのは、それぞれの街が『閉じた世界（地図の左右、上下がつながっている）』になっていることだ。

そこで、このゲームでは、地図作りが欠かせない仕事になるのだが、他のロールプレイングゲームと違い、このマッピングがタイヘンなのだ。

なにしろ、一ヵ所にじっとしているだけでも、敵はリアルタイムで攻めてくるし、エネルギーもどんどん減っていく。おまけに、この街が広い、とにかく広い。かなり大きめの紙を用意しておかないと、すぐに、マップが紙からはみ

エプシロン3の装備


ロケット砲各種

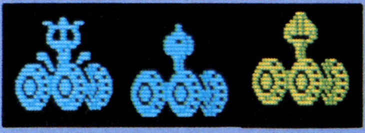

ビーム砲カートリッジ各種

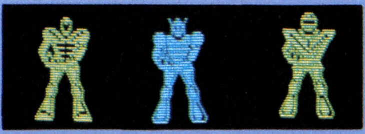
その他カートリッジ各種

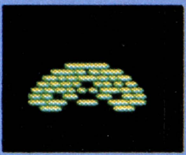
行く手を阻む敵ロボット

円盤型ロボット。都市の上空は、これらによって制圧されている

4足走行陸戦型ロボット。場所を問わず移動できる敵だ


陸戦型高速強襲車両。とくに砂漠地帯での戦闘用に設計された


2足歩行型ロボット。メタル繊維の強靱なボディを持つ

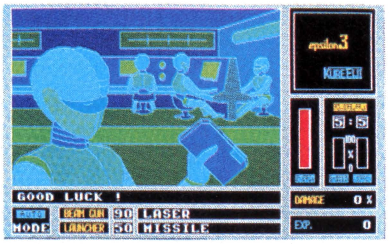

移動攻撃能力を持つロボット地雷。敵のなかでもっとも攻撃しにくい

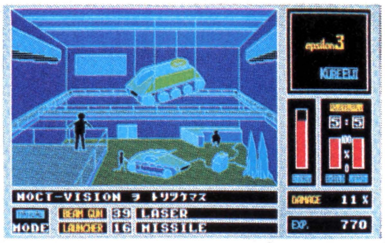
だしてしまう。かなり気合いを入れて、ゲームを進めなくてはならないだろう。
　このへんも含めて、ロールプレイ的な要素として、もうひとつあげられるのが『成長』だ。
　ふつう、ロールプレイでは、キャラクター自身を成長させていくわけだが、このゲームでは、ロボットを成長させていくのだ。
　では、どうやってロボットを成長させるのか？　これは、前にも書いた武器や、装備を付けていくことで可能になる。ここで、かんたんに見つけることができる装備を、いくつかあげてみよう。
　コンパス……これを手に入れると、画面の右上に矢印が表示される。この矢印は、つねに北をさしており、マッピングには欠かせない装置だ。
　サテライト・レシーバー……惑星ミューの上空には、地上探知用の衛星が3個（うち2個は高性能で、まわりの建物も映してくれる）回っている。レシーバーさえあれば、衛星とコンタクトし、自分の位置を確認することができる。ただし、この衛星はリアルタイムで軌道上を回っているため、位置関係によっては、コンタクトできないこともある。このへんは、なかなか雰囲気を盛り上げてくれる。
　ノクト・ビジョン……ふつうの建物のなかは、まっ暗なので敵の姿が見えず、一方的に攻撃されてしまう。しかし、これがあれば、どんな暗闇でも敵の姿が見える。なにしろ、弱点を狙い撃たなくては、敵を破壊することはむずかしいので、このノクト・ビジョンも重要な装備といえる。
　オート・エイミング……これは暗闇のなかと、動かない敵には使えないが、カーソルが勝手に動いて、敵に照準を合わせてくれる便利なものだ。敵を追尾する型なので、動きの速い敵にはむかないが、ひとこと〝楽〟だ。
　ディストリビューター……ウエポンとシールドへのエネルギー配分は、スタート時には5対5になっているが、これがあると、1対9から9対1まで、好きな比率に変えることができる。手強い敵と対したときなどは、シールドへの配分を9にすれば、素早くエネルギーがリチャージされ、助かることも多い。
　このほかにも、まだまだたくさんあるが、これらの装備を取り付けることが、「TYPE＝1」を成長させることになるのだ。
　このようにひとつひとつ装備がふえていくと、ロボットが『成長』していくのが実感でき、うれしくなってくる。

妥協をしないおすすめ品

　とにかく、ゲーム全体の雰囲気はすばらしく、SF的な空気を楽しむことができる。
　最後に、このゲームの問題点だが、
1…敵の出現率が高すぎる
2…画面が単調である
3…地図作りがめんどう
という程度のものである。
　いずれにしても、このゲーム、今年度のおすすめ品ということができると思う。
　発売は、6月下旬予定（この本が読まれるころには、お店に並んでいるはずだ）、機種はPC－8801／mkII／SR、5インチディスク、価格は7800円（予価）ということだ。みんなもぜひ挑戦してほしい。

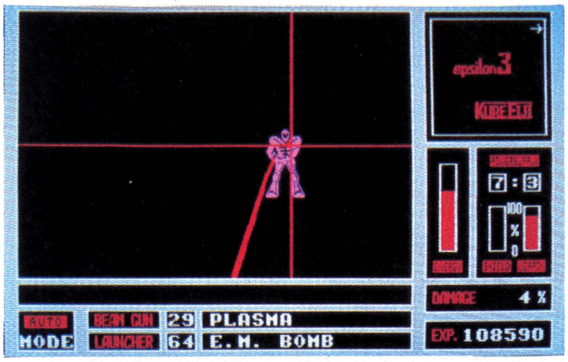
追伸
　L&Lシリーズ第3弾（アウトドア編）、第4弾（アリーナ編）は、今年12月発売予定で、制作進行中とのことです。お楽しみに!!

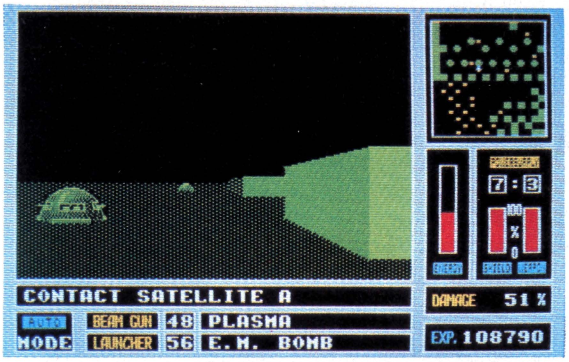




味方の秘密工場Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ。ここで各種装備を取り付けてもらう

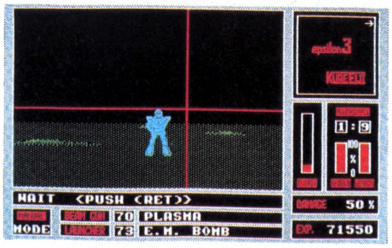
ノクト・ビジョンがあれば、暗闇でもOK！



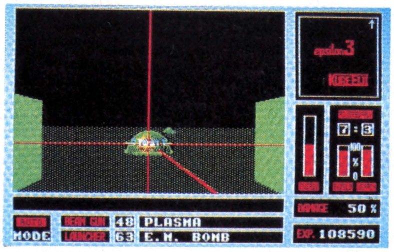


レシーバーを使い、サテライトＡとコンタクト成功!!（右上）

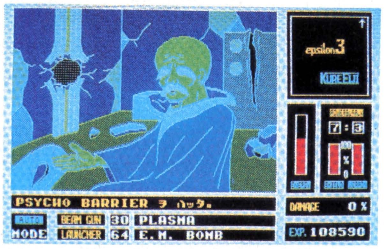
インフォメーション。これだけ装備している



2足ロボットと遭遇



敵のトーチカ。手強い



この老人と出会えば、きっと協力をしてくれるだろう

新人類のためのポスト・テクノ。

THE RETURN OF VIDEO GAME MUSIC

「ビデオ・ゲーム・ミュージック」「スーハー・ゼビウス」に続くファン待望の第3弾。A面はEDIT VERSION。B面のARRANGE VERSIONには上野耕路、国本佳宏、藤井丈司、飯尾芳史の新人類を起用。テクノの次は、これだ。

ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック

LP・ALR-22004 CT・ALC-22004 各¥2,200 好評発売中

YEN卒業記念ビデオ、好評発売中。

YMO、戸川純、立花ハジメ、上野耕路、サンディー&サンセッツ他出演。
09AV-3(VHS) 09AT-3(Beta) 各¥8,800

Alfa™ ¥·E·N RECORDS

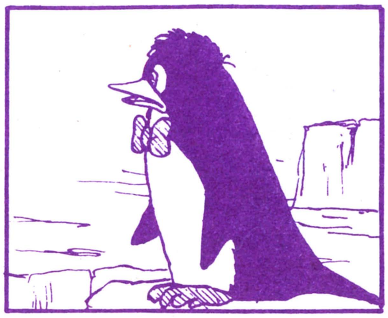
アルファレコード株式会社/販売元:ワーナー・パイオニア株式会社

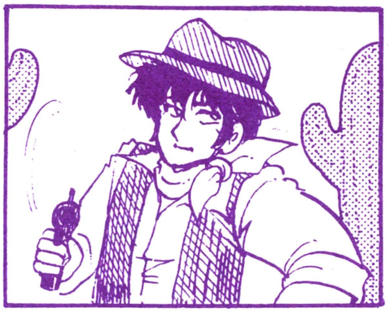
QUIZ PANIC
クイズ・パニック

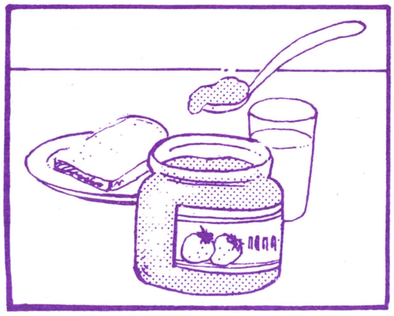
ムシ喰いワードを捜し出せ！

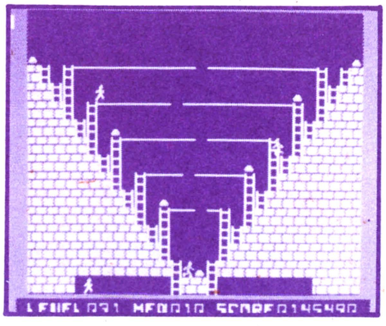
出題・ドンファン1世

ロ	ー	ド	ラ	イ	ナ	ー	ギ	ャ	ン	グ	ダ
ジ	○	ブ	ジ	ラ	ナ	リ	ペ	イ	○	ン	ナ
ペ	ン	ジ	ン	ン	タ	カ	イ	○	カ	ピ	ー
ジ	ャ	ン	○	カ	○	シ	ナ	ブ	ン	ツ	○
パ	ロ	ド	ウ	ジ	ャ	ン	ン	フ	ン	ム	ク
イ	ー	○	ソ	○	ラ	ケ	ペ	ツ	ク	○	ン
ロ	ド	ケ	ト	ギ	ゼ	ー	ン	ン	ケ	ジ	ガ
セ	ラ	ン	○	ク	ヤ	ガ	○	ケ	ン	カ	ニ
ツ	ン	ペ	ケ	ロ	○	ド	ラ	○	イ	タ	マ
ケ	ガ	ギ	カ	ガ	ー	ジ	ビ	カ	ケ	シ	タ
ン	ン	ン	ペ	ロ	ー	ン	マ	ン	○	ン	カ
サ	○	ペ	ン	ロ	ガ	ロ	ゼ	ビ	ウ	ス	ペ







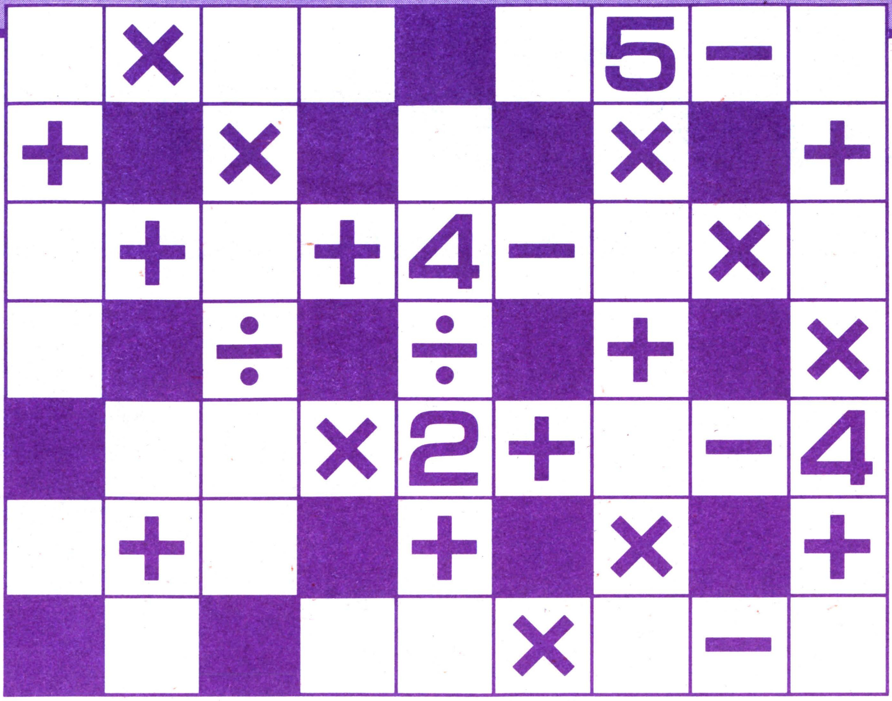


ここに載せたのは、いろんな字の書いてあったBEEPの秘密資料だが、夏になり、ここBEEP㊑にも、あのニックキ紙切りムシが出現し、大切な資料を穴アキにしてしまったのだ。

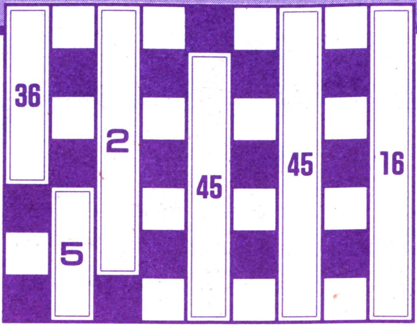
ところが、この紙切りムシ、BEEP㊑に現れるだけあって、かなりのゲームマニアらしいのだ。なぜなら、穴のあいたところの文字のうちから、4つをうまく並べると、あるゲームの名前になるというのだから。

そこで出題。この資料のなかから、タテ、ヨコ、ナナメ、左右どちらからでもいいから、右の絵や写真を表すことばを見つけ出してほしい。

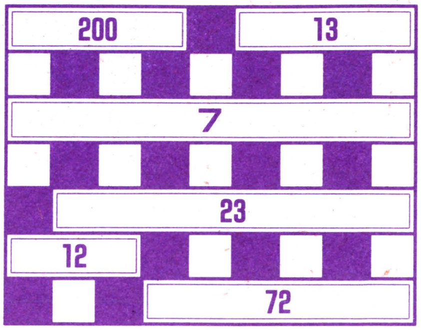
ただし右の4つの表すことばもそれぞれ1字ずつムシに喰われているんだ。どの字が喰われたかを推理して4つのことばを捜し出し、ムシ喰い字を並べかえてできるゲームの名前を当ててほしい。



〈縦の答え〉



〈横の答え〉



四則演算クロス

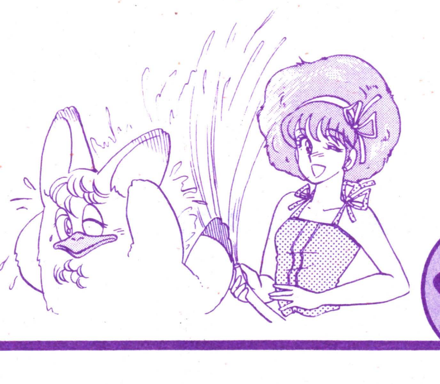
出題・ドンファン2世

なにやらずらりと並んだ演算記号。見ただけでも頭が痛くなりそうだけど、ゲーム好きのBEEPERだったらきっと解けるに違いない！と勝手に決めつけて始めよう。

左のマス目の空白に、すでに入っている数字を手がかりに、それぞれ1つずつ数字を入れて、縦、横がその答えになるようにうめてほしい。

ただし演算の優先順位は×、÷、＋、－の順となる。また0は単独では使わないので注意しよう。

完成させたらクロスの空白に入っている8の字（8月号にちなんで）がいくつでてくるか答えてほしい。



6月号解答編

迷える数式

▼正解

5＋3＋2＋1×2＝22

図形でお目目のトレーニング

▼正解 Q

アルファベットステーション

▼正解 LSI

6月号 クイズパニック・6当選者

▽BEEP特製トレーナー

●迷える数式

正解者92名

岡山市中仙道・岩田弘明／吹田市原町・嵜野淳一／滋賀県守山市・大橋保光

●図形でお目目のトレーニング

正解者60名

群馬県高崎市・高橋篤／広島県大竹市・長田紹司／名古屋市・山崎真嗣

●アルファベットステーション

正解者44名

八王子市・旗野修／北海道上磯郡・川村智／倉敷市・砂田重文

応募方法

ハガキ（アンケートハガキは不可）または便せんに、住所・電話番号・氏名・年齢・学年（職業）と、クイズ名を明記したうえで解答してください。締切は昭和60年8月8日（必着）。発表は10月号の当コーナーで。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2－1 ㈱日本ソフトバンク出版部 BEEP「クイズパニック・8」係

正解者のなかから抽選で6名（各クイズ3名）の方に、BEEPトレーナーをプレゼントします。（サイズMまたはLを明記してください）

びーぴんぐルーム

読者と編集部を結ぶホットライン。みなさんからのゲーム㊙情報、体験記など、たくさんのお便り待ってまーす。

ゲーム狂なのじゃ

●ファミコンゼビウスで555550点

先日、6日間かけて555550点を出しました。学校へ行くときはポーズを掛けました。目標は1000000点だったのに7日目に熱暴走してしまった。ちくしょー!(富山県射水郡・Oh! JIN)

▼㊓証明写真にて確認済。

●戦場の狼でMyキャラクターが合体!

コイン投入と同時に手榴弾(しゅりゅうだん)と機関銃のボタン、1Pボタンを押すとMyキャラクターがはじめから地上にいて、ヘリコプターから降りてきたMyキャラクターと合体します。

(京都市・いいたいことはそれだけか?)

ファンタジアン

6月号でやったファンタジアンの問い合わせの連絡が多くて、驚(おど)いたよ。それは「細かい情報はハガキか封書で」教えて下さいという所を、教えてあげるとカン違いして問い合わせてくる人が多かったからなんだ。

横浜の康至、保穂、岐阜県の利網、愛媛県の督俊、「情報くれ」だけとはなんだ。ほか大勢のキミたち、わかったかな?

それに返答がほしいときは往復ハガキか切手を付けるのは常識だよ。電話連絡も厳禁(げんきん)だから、よく心得ておくように。

編集部が一番困ったのは奈良県の英司。キミは編集部に送ったものを取りにきなさい。芳珍のチャーハンを食べさせてあげるから!

それに川崎市の嗣、キミはファンタジアン係にハガキを出して「ビデオゲームラボをもっと多く、くわしく書いてほしい」と意味不明のことを書くな。思わずボクとTさんで爆笑してしまったではないか。

そのほかいろいろあったが、気をおちつけて……。

それでは、ややまともなハガキを。

「いろいろとヒントになりましたが、戦士だけがファイターにクラスチェンジできないんです。どうしたらなれるでしょう。ほかの3人はできたのですけれど……。

あとマジックアイテムの意味や使い方を教えてください」

(千葉県我孫子市・細山正之)

このように、クラスチェンジとマジックアイテムについて問い合わせが多かった。マップに関しては自分で書きなさい。

クラスチェンジは迷路内に出てくるメッセージをよく読めばわかるはず。マジックアイテムは5階で出てくる物が書いていなかったんだけど、ゲームのヒントになりすぎるから書かなかったんだよーん。

まあ、かわいそうだから情報をくれた数少ないハガキの中から少し教えてあげよう。

「5階でG・SERPENTと戦い箱を開けるとPLAYER SHIELDを見つけた。同じく5階でMOLDと戦い、箱を開けるとWHIPを見つけた」(熊本県熊本市・中野政憲)という情報だ。

次に欠けていた4種類のモンスターについてだけど、栃木県下都賀郡の長嶋君は、SHADOWを発見したと報告してくれた。ちなみに残り3種類もすべて教えよう。BLUE・SERPENT、DRAGON、BIIILADES(敵の親玉)の3つだよ。

さて、情報を教えてくれたなかで準優勝者は山口県山口市の織田拓伸くん。彼はマジックアイテムの能力を3つ教えてくれたのだ。その1つRING OF RUBYだが使うと悲惨(ひさん)な目にあうからやめよう。興味のある人だけ、どーぞ。

さて優勝者は大阪府枚方市の山野徹くんだ。彼はキレイな字で、5階のアイテムの使い方を教えてくれたのだ。情報だけ知りたいというキミたちは山野くんをみならって、まず5階に行くことを考えよう。持ってないアイテムの話を聞いても仕方がないからね。

ちなみに優勝者にはBEEP特製の感謝の気持ちをお送りします。(ロールプレイング担当ライター早川)

6月号読者プレゼント当選者(敬称略)

①イー・アル・カンフー
山口県・川尻博之/京都府・小沢信之/大阪府・細尾和也

②ファンシーサイドアップ
岐阜県・西田泰弘/千葉県・神山祐介/東京都・久保川孝則/北海道・渡利克義/東京都・竹島将之/広島県・高橋浩二/神奈川県・小塚剛/大阪府・溝手学/大阪府・河田美和子/愛知県・稲山勇二/和歌山県・守安義行/長野県・高木大輔/静岡県・大城雅典/兵庫県・宮本佳美/長崎県・鴨川秀樹

③GPワールド
山梨県・渡辺勇二/福井県・水島彰宏/三重県・渡辺美方

④データレコーダDR—2
静岡県・渥美匡喜/鳥取県・松原崇博/群馬県・堀込英樹

⑤ブラウンズ・ラン
千葉県・清水禎/北海道・高橋一行/栃木県・狐塚嘉広/愛知県・河合武宏/千葉県・渋谷浩一

⑥クリスタルソフトトレーナー
千葉県・森賢治/秋田県・今野秀人/和歌山県・尾崎雅規/神奈川県・峯村竜也/北海道・成田将克

⑦惑星メフィウス
島根県・荒川進/北海道・岩田徹/福岡県・土肥善仁/広島県・三木啓志/福岡県・沢井秀文/宮城県・千葉昭

⑧暗黒星雲
愛媛県・越智勝則/福岡県・道元宏明/鹿児島県・中川謙

⑨テラ4001
島根県・高橋信行/東京都・川島智子

⑩エグゼドエグゼスTシャツ
青森県・佐藤伸/愛知県・岡本好博/北海道・渡辺智博/新潟県・増田裕明/長野県・小林健洋/京都府・清水康孝

⑪ファンハウス・ミステリー
/和歌山県・三谷卓也/神奈川県・長崎洋/長野県・赤羽光輝

三重県・加藤邦嘉/静岡県・戸塚雅晴/埼玉県・伊藤和幸/静岡県・金原司/愛知県・片岡光則

⑫功夫大君
熊本県・永田優/愛知県・小野田充弘/栃木県・村井稔彰/三重県・鈴木康/大分県・渡辺智大

⑬ぐるっぺ
東京都・猪鼻高志/埼玉県・文岩宗一/愛知県・上田憲司/宮城県・伊藤宏之

⑭エルドラド伝奇
愛知県・服部智/東京都・荒木宏/神奈川県・青柳高太郎/秋田県・松木一隆/北海道・横川哲

⑮マグマックスポスター
岐阜県・松田誠二/岡山県・間鍋幸司/愛知県・清水康行/埼玉県・坂本勝/山形県・森康明/静岡県・山本和敬/福岡県・鷹觜正樹/青森県・倉嶋智浩/東京都・田中勝也/北海道・渋谷久志/青森県・越前谷久/秋田県・奈良正樹/山口県・柳田正美/北海道・安田智昭/北海道・横田盛市/和歌山県・栗生雅史/大阪府・竹内秀和/沖縄県・新城易/北海道・西村知也/石川県・田納博幸

⑯よくわかるMSX入門編
神奈川県・寺内俊介/愛知県・上野直樹/兵庫県・和田由紀子/大阪府・西井孝/千葉県・前田晃宏

⑰よくわかるMSXチャレンジ編
熊本県・岩永拓己/東京都・白壁一城/東京都・秋山義久/栃木県・波岡和博/群馬県・厚井智之

テレホビー族のひろば

キミが発見した㊙テクニックや、おもしろ話を紹介するコーナーだ。たよりを待ってるよ。

サークル

●「われこそゲーム狂い」という人!!「DBGP」に入りませんか。このクラブはTVゲームの情報交換を主とし、月に1回会誌も作ります。入会希望者は、60円切手同封のうえ左記まで。入会案内書を送ります。
〒650兵庫県神戸市中央区中町3丁目2の15の3-6
吉田信幸

●X1とファミコンユーザーの人たち、僕とクラブを作りませんか! くわしくは60円切手同封のうえ左記へ。
〒869-51熊本県八代市三江湖町1422の5　上野安信

ゲーム大会

●5月5日、大分市街の数ヵ所でゲーム大会が行われた。まずひとつはトキハデパートでのゼビウス大会。3分勝負の予選を通過し、いつのまにかぼくは決勝へと進んでいた。デスマッチのすえ、エリア数では負けていたけど、得点でぼくが優勝、やったあ! もう1つはジャスコでのパックマン1本勝負。1面以内にどれだけ得点を上げるかで、1ぴきつかまったらおわり。ぼくは2位だったんだけど、2位が2人いたので、マリオの殺し合いで決着をつけることになった。BEEPで殺し合いの研究をしていたぼくの方が勝利。BEEPさんありがとう。そのほかに電気店ではMSXモグラゲーム大会。なんと1~3位の賞品はパソコン(MSX)。すっげ~。
(大分市・石本貴久)

おねがいだ!

●みなさん、ナムコのファミコンソフトを買ったら、アンケートはがきの「これから欲しいソフト」の欄に"ノーティボーイ"と書きましょう! ぼく自身も書いているのですが、ひとりの力ではナムコの方々に真剣に受け入れてもらえず、絶望感に打ちひしがれています。そこで、みなさんのご尽力をぜひともいただきたいのです。あんなに面白いゲームがこのまま人々の間から忘れ去られていくなんてあまりに残酷です。
(坂戸市・ノンポリボーイ)

●セガのフリッキー65万点、ザクソン10万点いきました。セガさん、おねがいだ! ミスターDO対ユニコーンズだしてくれー。
(兵庫県飾磨郡・福田義春)

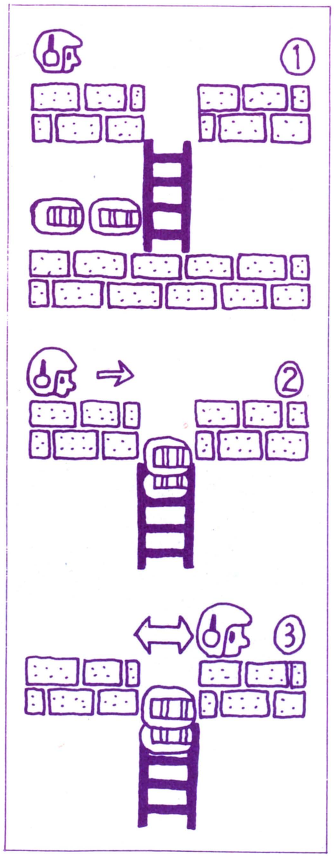
バンゲリングベイ

●ぼくはえらい発見をしてしまいました。あのバンゲリングベイでダメージが999を超すのです。そのやり方を説明しますと——「ブローダーバンドの飛行場」にヘリを止め、高射砲をヘリに向けて2プレイヤーのBを押す。こうすると、あっという間にヘリが爆発してダメージが増えるのです(PS. 2人用でなくてはできません)。
(日立市・菊地慶士)

●バンゲリングベイ珍事件!
①面の6つの工場全部に「SPECIAL」を出すと、空母がまっ黒になって祝福してくれた。ほんとだよ。
②全部の工場をつぶすと次の面に行くまでに少し時間がある。その時間中に空母に帰艦したら、勝手にLEFTの数が減り、3機もいたのがあっという間に「GAME OVER」。やらなきゃよかった。
(吹田市・元道晋司)

ロードランナー

●ファミコン「ロードランナー」でのテクを発見しました。図①の場面でランナーがしばらく待っていると、図②のように番兵は動かなくなります。そうしたら、ランナーは上を通ることができるのです(注・ハシゴにたまる番兵は2人か3人でなければなりませんよ)。
(東京都・BASICが欲しい子供)



●ワザと言えるかどうかわからないけど、とってもおもしろい現象を発見しました。最後の金塊を取る直前に番兵をひとり殺すのです。そこで偶然、脱出バシゴが出る所に番兵のたまご(?)が生まれると、ハシゴにたまごがはさまってしまうのです。そうすると、ランナーは脱出できず、あわれな一生を過ごすことになるのです。
(東京都・アライたけし)

チャンピオンシップ・ロードランナー

●シークレットコードを入力するとき——上と左のボタンを同時にしつこく押すとランナーが出る。上と右のボタンだと番兵がでる。下と左のボタンだと落とし穴がでる。下と右のボタンだとバーがでてくる。
(川越市・霜田圭介)

バルーンファイト

●Cモードのバルーントリップでの必勝法！
　画面の一番左下の所で、風船を海から半分ほど出して飛ぶと、絶対と言っていいほど死にません。ただし、このテクを使用すると、あまり得点がのびないので、行ける所までは使わずに行ったほうがよいようです。
（本庄市・久米好規）

●右の岸の端にピッタリくっついて沈まないでいどに潜ると、魚に食べられても死なないのである。
（室蘭市・松井智男）

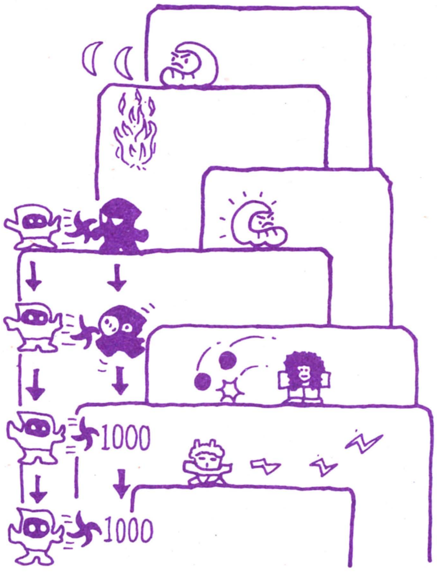
ギャラクシアン

●隠れ音楽発見!!
　デモ画面のときにリセットボタンを0・5秒に1回の割合で押すと、画面上に出ていた5000などの数字が消える。そこでボタンを押すのをやめると、音楽が流れだして「1」か「1」が画面を横切る。
この音楽は5種類あり、リセットボタンの左右に指を置いて、ハイパーオリンピックの要領で左右合計30～40回ぐらい押せば、ほかの音楽が聞ける。なお、音楽が鳴っているあいだは、リセットボタンを押しても画面にもどらない。
（呉市・胡子征士）

●6月号「細野晴臣さんのテーカンのレコードだして!!」さんの質問にお答えします。まずリセットボタンを押し、はなしたらすぐにスタートボタンを2回押します。これを何回も連続してやれば、あの音楽が聞こえてくるはずです。
（大宮市・浅子剛）

忍者くん

●敵を手裏剣でやっつけ、その落下中の敵にもう1度手裏剣を当てると、1000点ボーナスってことは知ってると思うけど、そのボーナスの"1000"という文字にまた手裏剣を当てると、もう1000点プラスされるんだよ。ボクはこれを利用して7000点ももらっちゃったんだ。そのやり方をくわしく説明すると――上から4段目の一番左端で敵を待ち伏せ（あまり長くいると火の玉が来るのでご用心！）、敵が来たら手裏剣でやっつける。と同時に敵といっしょに落下しながら、何回も敵に手裏剣を命中させる――みんなも試してみてね。
（富山県福野町・斎藤一世）



エキサイトバイク

●ぼくはファミコン「エキサイトバイク」である発見をした。まず、H・A・A・A・A・ENDとすきまなく作ってゲームを始める。そして、4列あるうちの上から1番めか2番めをターボで走り、Hのスーパージャンプ台でジャンプをしたら、重心を前にしてENDの所でひっくりかえる。すると、ゴールに立っている人は旗を振らないので、9分のあいだに何十周も走れるのである（1周から9周まで走ると、今度はABCD……と続いていくんだよ）。
（朝霞市・東海林和浩）

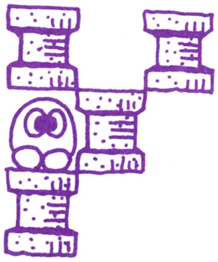
ドンキーコング

●つぶれているハシゴの上に立ってタルを飛びよけると、長い音がなって2000点もはいるんだよ。
（奈良市・水谷樹也）

ナッツ＆ミルク

●ナッツ＆ミルクは不思議だ！　なぜなら、1PLAYでスタートしたのに、2PLAYコントロールでミルクは動くではないか。これだけではない。図で✚とジャンプを押すと、ミルクをA地点へワープさせることができるのである。
（千葉市・中嶋真也）

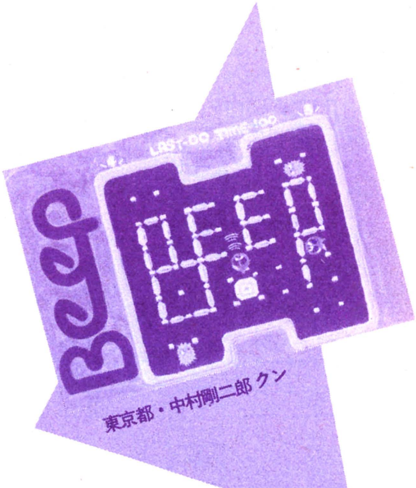
アイスクライマー



●ぼくはファミコン版アイスクライマーのジャンプ力アップ法を発見しました。ちなみにこれは、2人プレイでボーナスステージのときにしか使えません。
　まず、2人ともフロア8まで登り、もう1段登って画面の左右それぞれに分かれてボーナスにそなえます（1度ジャンプしたらボーナスステージに入れるようにしておくこと！）。そして、この状態でしばらく待ちます。すると、鳥が現れて、どちらかのプレイヤーがやられると、やられた方のキャラが白っぽくなり宙に浮きます。その瞬間、もう一方のプレイヤーがジャンプしてボーナスステージに入ります。そうすると、やられたプレイヤーが復活し、ジャンプ力がアップするのです。
（横浜市・田中敬一郎）

ゼビウス

●今日、ファミコンゼビウスをやっていてふと気がついたのだが、10エリアのドモグラムがなにもない砂漠の中を、ナスカの地上絵のパターンを描きながら去って行った。地上絵は移植されなかったけど、そこに地上絵があったのだという証は移植されていたんですねえ、びっくりしてしまいました。
（東大阪市・ピグミー丸山）



東京都・中村剛二郎クン

スーパーベースボール

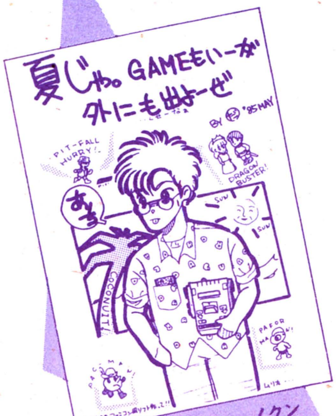
●アウトを確実にとる方法はライト線に打たせればよいのである——①ライト線に打たせる。②ランナーが1塁を回るまでライトはボールを取らない。③ランナーが2塁ベースに着く瞬間に1塁にボールを投げる。④するとランナーは3塁に走る。⑤そこで3塁に投げれば余裕でアウト！
（岐阜県海津郡・伊藤弘基）

チャンピオンサッカー

●先日、チャンピオンサッカーを持っている友人ゴンベの家に5人が集まり、リーグ戦を行った。持ち主のゴンベとぼくが順調に勝ち進み、いよいよ2人の決勝戦。
さきにゴンベがボールをキープしてゴールをねらったが、キーパーの活躍で得点にならず。つぎにぼくがボールを大きく蹴り出し味方にパス。そしてドリブルで上がり、BEEP2月号の攻撃法でシュートを決めた。しかし、そのあとで同点にされてしまってついに延長戦。激しい攻防のすえに、ぼくがドリブルで切りこみシュート！——長い戦いはピリオドが打たれた。みなさんもぜひやってみてください。きっとやみつきになりますよ。
（下松市・坪郷直樹）

ファミリーベーシック

●ファミリーベーシックで隠れキャラを見つけました。まず名前を入れ、ゲームベーシックにして「3」を押します。それから、もう一度始めて同じ名前を入れると、「アアマエニオアイシタコトガアリマス　コンニチハ」と出てくるのです。
（市原市・エグゼドエグゼスファミコンで出して）



鹿児島市・どわぁいっ！クン

サークル紹介

☆PC&VG（パソコンとビデオゲーム）CLUBでは会員を募集しています。内容は月1回の会誌発行や、アドベンチャー、ビデオゲームなどの情報交換です。詳しくは、〒654 兵庫県神戸市須磨区関守町2の2の31 成瀬充まで。

☆「くらぶせぶん」という、FM-7の会です。
おもにソフト情報交換をしています。入会金はなし。詳しくは〒213 神奈川県川崎市宮前区馬絹1838 増田純一まで。

☆X1、PC、MZなど各種ユーザーのみなさん、ⓒnoseグループがこのほど発足しました。「安い会費でよりよい記事を」をモットーにがんばりますので、ぜひ入会を！ 詳しくは〒515-23 三重県一志郡嬉野町権現前 野瀬真一まで。

☆FMワールド
当クラブでは、ゲームソフト、アドベンチャーのヒント、ゲームの攻略法などの情報交換をしています。入会金は不要です。入会希望の方は60円切手同封のうえ、〒167 東京都杉並区上井草2の15の21 田中政彦まで。

☆コンピュータインフォメーションクラブ「プロテクト」
PC-6001/mkII/SR、PC-6601/SRを持っている方を募集中です。月会費200円、毎月1回会誌発行をします。詳しくは、〒228 神奈川県相模原市新磯野4の6の2の2-2 羽生健太郎まで。

☆PC-8801/mkII/SR、PC-6001/mkII/SR、FM-7/NEW7、MSX系のクラブを作りました。詳しくは60円切手同封のうえ、〒737 広島県呉市宮原10丁目2の27 斉田裕一まで。

☆PC-6001、PC-8801シリーズを持っている方を募集しています。内容はソフト情報の交換、会誌の発行など、いろいろです。詳しくは60円切手同封のうえ、〒306-04 茨城県猿島郡境町伏木1361の12 関根忠司まで。入会金、会費はありません。

☆C.C.N 会員募集
PC-88、60、FM-7シリーズのソフト情報交換をしています。また月1回、会誌発行をしています。詳しくは60円切手同封のうえ、〒852 長崎県長崎市江里町1の11 中村方「C.C.N 事業部」まで。

☆MCクラブX1会員募集
当クラブはロールプレイング、㊙ハイテク、などの情報交換を行っています。また会誌も発行しています。詳しくは60円切手同封のうえ、〒475 愛知県半田市清城町1の1の2 竹内誠まで。

☆ぴーぴんぐルーム6月号で紹介されたスターライナーズです。当クラブでは今、会員を募集しています。詳しくは、〒790 松山市保免上1の1の30 栗林亮STB係まで、60円切手同封で連絡ください。

☆私たちは全国のロードランナーファンにファミコンを通してEDIT面を提供していきます。ほかにも解法、バグなどを盛り込んだ会報も発行しています。月会費は100円。詳しくは60円切手同封のうえ〒435 静岡県浜松市中野町810の1 名切竜一まで。

☆ファミコンクラブ
ファミコンの裏技、テクニック情報、改造、ベーシックなどに興味のある方を募集しています。詳しくは〒210 神奈川県川崎市川崎区京町2の2の1 小野ハイツ303号 新藤達也まで。

☆FBクラブ
ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックのクラブです。月会費は200円です。詳しくは、60円切手同封のうえ、〒675-01 兵庫県加古郡播磨町本荘1054の30 岡崎一平まで。

☆D・Vクラブ
当クラブはファミコン、MSXを中心に、ソフト情報の交換を行っています。詳しくは往復ハガキで〒238-01 神奈川県三浦市南下浦町金田1896 菱沼方 D・Vクラブ係まで。

☆ビデオゲームやファミコン必勝法を1冊にまとめた「GAME'S」という本をつくりました。
詳しくは60円切手同封のうえ〒939-15 富山県東砺波郡福野町広安505 岩見道徳まで。

読者が選ぶ テレホビーゲームBEST10

総数10223

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ゼビウス	2493
2	10	イー・アル・カンフー	1332
3	3	サッカー	887
4	7	チャンピオン・シップ・ロードランナー	810
5	27	忍者くん	547
6	2	バンゲリングベイ	486
7	6	ギャラガ	391
8	4	アイスクライマー	380
9	8	ロードランナー	329
10	5	フォーメーションZ	248

読者が選ぶ ビデオゲームBEST10

総数10234

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ドラゴンバスター	1672
2	2	ゼビウス	1186
3	3	イー・アル・カンフー	729
4	4	スパルタンX	699
5	10	ツインビー	625
6	5	エグゼド・エグゼス	419
7	6	1942	414
8	18	ディグダグII	377
9	7	パックランド	319
10	34	忍者プリンセス	263

読者が選ぶ パソコンゲームBEST10

総数9910

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ハイドライド	1974
2	2	ザ・ブラックオニキス	983
3	3	ロードランナー	858
4	4	ゼビウス	821
5	8	ウイングマン	481
6	19	ファンタジアン	460
7	6	野球狂	388
8	5	イー・アル・カンフー	357
9	9	ちゃっくんぽっぷ	227
10	7	ザ・ファイヤークリスタル	176

※この集計は、6月号愛読者カードでの得票数によるものです。

7月号のゴメンナサイ

●13ページ、スポーツエキスポ85の日程と種目で、「走れスカイライン」X1とあるのは、MZ—1500の誤りでした。

●95ページ、グラディウスで3段目右側の写真が逆でした。

●120ページ、DORKIIのリスト2、1行目でCONSOLE,,0:P=9+は−(マイナス)の誤りです。

またPC—98シリーズを使っている方は、実行させる前に DEF SEG=0 を行ってください。

●127ページ、忍者くんでいちばん最後、写真のキャプション中で、「かぶき」は、「よろい」の誤りでした。

●17ページ、デビューあべにゅうで、ザ・ファイヤークリスタルX1版は9月発売予定になりました。

大募集

BEEPでは、「プログラム」「原稿」を大募集しています。どしどし投稿してください(特別企画「メガ・オービス」への投稿も受け付けています)。

Beep Load ゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発売のオリジナルゲームをどしどし投稿してください(ショート、ロングいずれも可)。

●プログラムはテープに入れてください(投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください)。

●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください(原稿には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください)。

原稿

「びーぴんぐルーム」と「スペースバー(はみだしBEEP)」の2つについて、原稿を募集します。

①「びーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声をのせるページです。たとえば、「これは楽しい!ゼッタイおすすめソフトだ」、「がっかり!期待はずれのソフト」、「ゲーム言いたい放題」、「ここが知りたい。だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもOK。みんなの声を書いてください。

●原稿は400字づめ原稿用紙1枚ぐらいをめやすにしてください。

②「スペースバー(はみだしBEEP)」にも、みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字以内にしてください。

★①、②とも、原稿はたて書きにして編集部に送ってください。

バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます。(1・2・3号は品切れ)

どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価(1冊360円)のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、日本ソフトバンク出版営業部(03・261・4095)へお問い合わせください。

〒102 東京都千代田区四番町2—1 ㈱日本ソフトバンク出版部 営業部あてにお願いします。

●4月号

☆特集 ビデオゲーム・グラフィティ
・隠れキャラクイズ39
・秘密のベールに包まれた開発現場直撃取材!
☆ファミリーコンピュータ
・戦え! エクセリオンの勇士たち
☆特別企画 MEGA ORBIS
・プリンス・コルマ探偵局(4)
☆徹底研究シリーズ
・ウイングマン

●5月号(品切れ)

☆特集 やっぱりファミコンてかぁッ
・バンゲリングベイ/ギャラガ/ゼビウス/バルーンファイト/アーバンチャンピオン/フォーメーションZ/チャンピオンシップ・ロードランナー
☆特別企画 MEGA ORBIS
☆徹底研究
・ザ・ファイヤークリスタル
☆ビデオゲーム・ラボ

★ジャンボトロンでゲーム大会

科学万博つくば'85のソニージャンボトロン前で、8月11日に大パソコン大会が開かれる(主催/㈱ソニー・小学館)。参加資格は小学4年〜中学3年生。官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・学校名を書いて、下記へ(締切は7月10日)。

あて先●〒100-91 東京都千代田区中央郵便局私書箱第1111号HHDジャンボトロンパソコンゲーム大会・小5係。

●6月号

☆特集 パソコンゲームでワッショイ!!
・ファンタジアン徹底研究講座
・スターアーサー伝説傾向と対策編
☆ファミリーコンピュータ
・けっきょく南極大冒険/スペース・インベーダー/ギャラガ
☆アクセス・トゥー・アメリカ
☆ビデオゲーム・ラボ
☆パワー全開!!セガのゲームワールド

●7月号

☆特集 スポーツ・エキスポ'85
・サッカー、陸上、体操、ピンポン、テニスほか
☆徹底研究
・ドラゴンスレイヤー 魔宮の戦い
☆ビデオゲーム・ラボ
・テディーボーイ・ブルースほか
☆ファミコン・ゲーム
・ディグダグ/フラッピー/スターフォースほか
☆特別企画 MEGA ORBIS

R.P.G.幻想辞典

文・早川　浩

イラスト・Nikov

ロールプレイングゲームは、たんに目的を達するだけのゲームじゃない。その過程に登場するモンスター、魔法、武器などの独自の世界にふれてこそ、より楽しみは深くなる。そんな世界にキミを招待したい。

R.P.G.のイメージ世界を広げる旅へ

キミは「ブラック・オニキス」に出てくる「デーモン」というモンスターを知ってる?

そう、あのコン棒を持った赤鬼のようなやつ。もしキミが初めて遊んだR.P.G.が「ブラック・オニキス」だとしたら、キミは「デーモン」に対して、ひとつのイメージを持ってしまうはずだ。

ところが、アメリカなどで行われているボード版R.P.G.では、「デーモン」とは魔王のことを指し、実体を見ることもできず、強力な魔法を使うモンスターのことをいうんだ。

この程度のことは、アメリカでR.P.G.をやっている人たちは基礎知識として知っている。ゲーム中にモンスターが出てきたとすれば、「あっ、これはアイツだな」と(英語で?)考えるわけだ。ボクらが昔話などで、「赤鬼」と聞いて、そのイメージを思い浮かべるのと同じだね。西洋でも、民話や伝説などにさまざまなモンスターが登場し、子どものころから、イメージとして知識を持っているわけだ。

ところが、世界の違うボクらはこの背景に関する知識がない。だから、前に言ったように、日本で1本R.P.G.をやると、そのゲームの中だけの知識でしか推しはかれない。

そこで、今月からR.P.G.の背景、モンスター、武器などを、ボード版R.P.G.をもとに紹介していきたいと思うんだ。

R.P.G.をやっているさいちゅうに、「トロル」が出てきたとき、「あっ、このモンスターはあれだな」と気がついてもらえればうれしいし、キミたちのR.P.G.の世界が広がり、よりR.P.G.を楽しんでもらうことになれば幸いだ。

それに、これからR.P.G.を始めようとしている人やR.P.G.を作ってみようという人にも、このコーナーが参考になれば、と思う。

もちろん、このコーナーに載った解説と、実際のゲームのなかでの使われ方がちがう場合もあるだろう。そんなときは、そのゲーム作者の世界のモンスターと考えてもらえばいい。このページの解説が絶対というわけではないのだから。

第1回はBPSのL&Lシリーズ

なお、このコーナーで解説に使用する3本のボード版R.P.G.にふれておこう。

DUNGEON&DRAGONS(TSR社)もっともポピュラーなR.P.G.。英語版は、すでに輸入されているが、日本語訳版が出るようだ。

RUNEQUEST　(CHAOSIUM社)ボード版R.P.G.最高峰のゲーム(とボクは思う)で、輸入されている。

TONNEL&TROLL　(FLYINGBUFFALO社)日本には入っていない初心者向けR.P.G.。

今回取り上げるゲームは、BPS社のL&LシリーズI「ブラック・オニキス」とII「ファイヤー・クリスタル」の2本だ。登場するモンスターのなかから、とくに鬼族とアンデッド族の2種、武器、火の魔法などを解説してみよう。

今後、このコーナーで、どんなゲームを取り上げてほしいか、どんなことを解説してほしいかなど意見のある人は、どんどんリクエストしてほしい。また、R.P.G.についての質問(ゲームの答えやヒントはダメ)がある人は、必ず往復ハガキか切手をはった返信用封筒を入れた封書で送ってくれたまえ。力のかぎり、お答えしよう。

あて先は、BEEP編集部「R.P.G.幻想辞典」まで。

モンスター

鬼族

鬼族は、西洋の伝説のなかでもっとも多く登場するだけあって、ほとんどのR.P.G.にも敵役として登場する。

鬼といっても、日本のように角が生えているだけの怪物ではない。好んで暗い所に住み、人間でいう氏族単位で生活している。ある程度の知能(なかには人間並みのもいるが)も持っており、独自の言語を持っている。その言葉はかんたんで、頭のイイ人間ならば、コミュニケーションを持つこともできる。たとえば、「ここを通してくれたら10GPあげよう」と戦いをさけたり、戦闘で捕獲した捕虜を尋問することもできる。

コンピュータR.P.G.ではあまりないことだが、鬼族(とくに左のページの3種類)のなかにはリーダー格のものがいて、魔法使いや、牧師だったりする鬼もいる。鬼族だって戦っていないときは生活しているのだ。

当然、女、子どももいる。つまり、戦うのは男鬼なのだ。彼らは集団を作って歩き回っており、前にいったようなリーダーがいる。

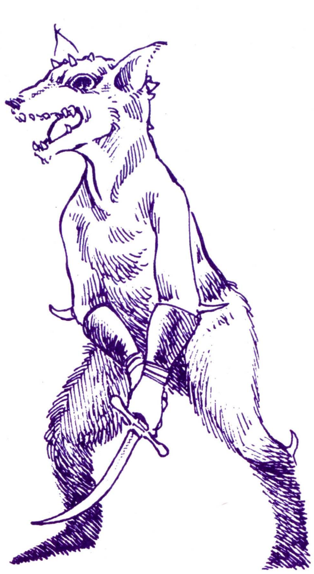
ほかに、別種の大型の鬼をリーダーとしている場合もある。とくに左の3種はホブゴブ、オグル、トロル、バグベアー(今回は説明なし)などの大型鬼族をリーダーとしている場合が多い。

武装については、人間と同じような武器を持ち、防具を着ている場合が多い。R.P.G.によっては、人間と交流を持つ鬼さえいる。とくに、ハーフオーク(人間とオークのあいの子)やトロルなどは、ゲームによっては味方となる場合もある。

L&Lシリーズでは、このイメージにそって表現されているが、攻撃に関しては特徴があまりはっきり出ていないようだ。

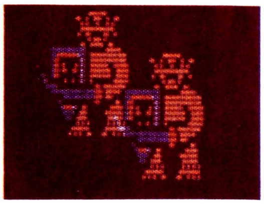
コボルド【KOBOLD】

緑色をした耳の大きな小人、といった感じだが、身長1メートルで、犬のような形をして頭に小さな角がはえている。短剣のように小型の武器しか持たないうえに体力もないので、鬼族のなかでは一番弱いやつらだ。



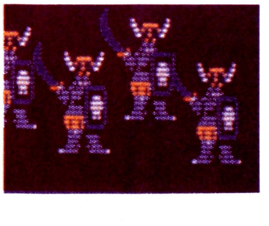
オーク【ORC】

大きなモンスターに見えるが、実際は「ブラック・オニキス」の箱絵に書いてあるような姿形をしている。顔つきは豚のようで、人間と動物の合いの子のようである。武器は人間と同じようなものを持ち、初めはなかなか手強い。



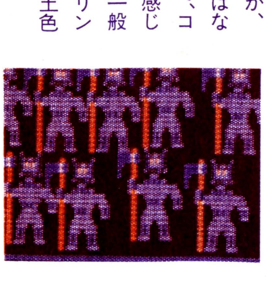
ホブゴブ/グラント【HOBGOB・GRUNT】

GOBLINの倍近くの大きさに見えるが、実際には2～3メートルしかない。武装は鬼族のなかでも最強クラスで、大型の武器を平気で振り回してくるほど、力持ちだ。頭がいいのもいて、魔法を使ってくることもある。



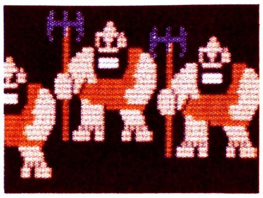
ゴブリン【GOBLIN】

巨大な斧を持っているが、実際はそんなに力持ちではない。身長1・2メートルで、コボルドよりは人間に近い感じのモンスターで、西洋で一般に鬼というと、このゴブリンのことをいう。体の色は土色をしている。



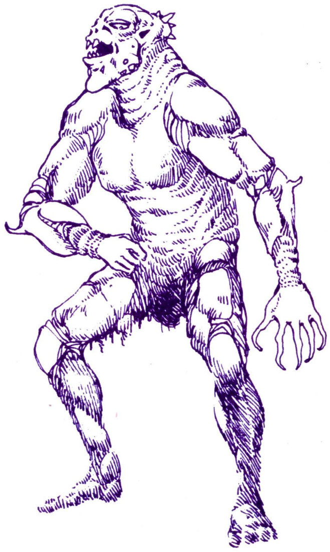
オグル【OGRE】

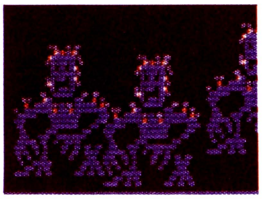
見かけは原始人のようだが、3メートル近くある大男。するどい牙をもち、コン棒を持っていることが多い。ボード版R.P.G.のルーンクエストのなかでは、知的で美しいと言われ、独自の文化を持っている。



トロル【TROLL】

特殊な皮と長い手を持っているように見える。見かけよりかなり大きく3メートル以上ある。その長い手についた爪で攻撃し、岩のように堅く再生能力のある皮を持つ。ルーンクエストでは、人間のような種族として独立している。





グレムリン【GREM】

コケシのようだが、体長が60センチくらいで非常に小さく、映画のグレムリン(悪者)のイメージ。暗い所に住んでいて、戦闘においてはそれほど手強くないが、食料を盗んだりするので、地下での戦いではいやな相手である。

アンデッド族

アンデッドは不死と訳すわけだが、別に死なないという意味ではない。「死ぬ」というより「消滅」するのだ。といっても、アンデッドモンスターには、大きく分けて2つの種類——実体を持つもの（ゾンビなど）と、持たないもの（ゴーストなど）があり、それぞれ消滅させる方法が変わってくる。

実体のあるものは、普通の武器や肉体を破壊するような魔法で攻撃すれば効果がある。逆に、実体のないものには、精神的な魔法（牧師などの使う、おはらいに近い）や魔法のかかっている武器で退散させればいい。

しかし、双方に共通して効果的なのが聖なる品物だ。十字架、銀製の武器、聖水などの攻撃、または、牧師のおはらいなどに非常に弱い面を持っている。

アンデッドモンスターの攻撃は、スケルトンのように武器を持つものは特別で、ほとんどは、素手か魔法で攻撃してくる。

恐ろしいことに、素手の攻撃には特別な効果があり、体がしびれてしまったり、生命力を吸い取られたり、年をとらされてしまうので、十分注意しなければならない。

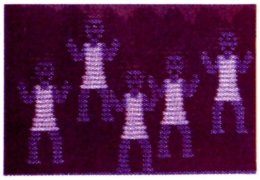
さらに、どんなに不利な状況でも逃げないから恐ろしい。

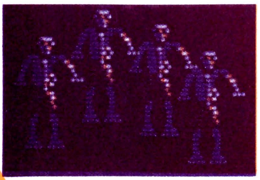
L&Lシリーズでは、この特徴をよく押さえていて、必ず逃げないようになっている。

しかし、特殊な攻撃がレイスにしか生かされていないというのは、鬼族と同じである。

ゾンビ・アンデッド【ZOMBIE・UNDEAD】

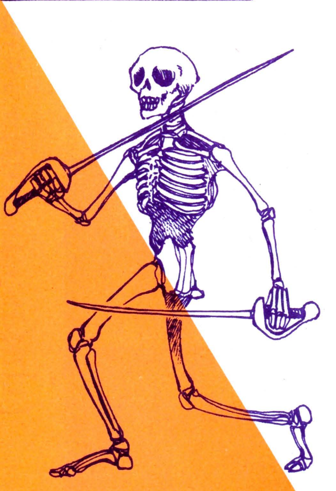
M・ジャクソンの「スリラー」に出演していたように、悪の魔法によって命をふきこまれた死体である。腕の1本や2本落とされても平気で攻撃してくる。武器を使ってこないうえ、動きが鈍いので、頭をたたきつぶせばよい。

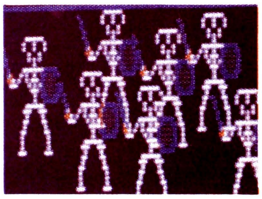




スケルトン【SKELET】

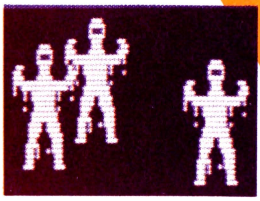
ガイコツ男のことだが、ガイコツのくせに防具を付けているのもいる。これを倒すには、骨をくずしてしまえばいい。長剣のように鋭くなっている武器を使うよりは、棒状の武器で骨をたたき壊すようにしたほうがよい。





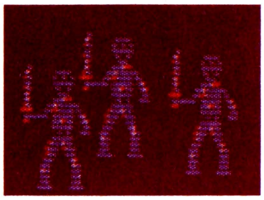
マミー【MUMMY】

「ミイラ男」である。非常に力があり、腕のひと振りで人間がふっ飛んでしまうこともある。ふつう武器は使ってこない。乾燥してミイラになったぐらいだから、火に弱く、かんたんに燃えてしまう。火と油が絶好の武器だ。



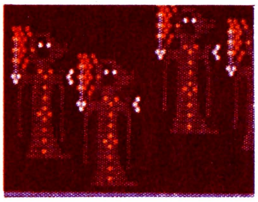
グール【GHOUL】

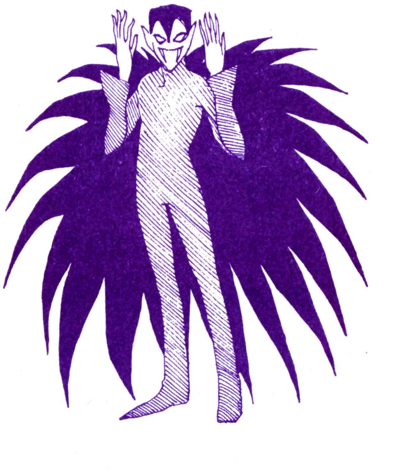
ゾンビと似ているが「死食鬼」と呼ばれ、ふだんは墓場で死肉を喰っている。死体が動きだしたわけではない。剣などの武器は使わず、その鋭い歯と爪を使っての攻撃で、傷を負うと毒が回り、体がしびれて動けなくなる。



レイス【WRAITH】

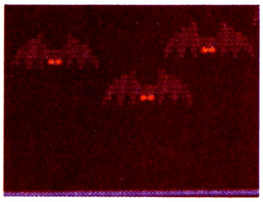
写真では、剣を持ち、ローブ（法衣）を着ているが、実際には、スペクターよりさらに実体がなく、煙のような感じだ。人間の形をしていないことのほうが多い。攻撃方法などは、スペクターとほぼ同じである。





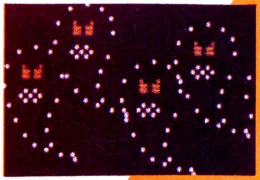
バンパイア【VAMPIRE】

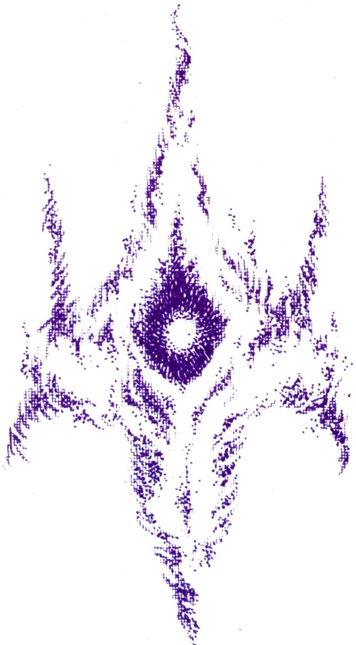
吸血鬼だが、ドラキュラではない。攻撃されて死にかけると、煙になったり、写真のようにコウモリに姿を変えてしまったりする。生命力を吸い取るうえ、魔法も使う。自己再生能力もある、やっかいなやつだ。



ゴースト・スピリット【GOHST・SPIRIT】

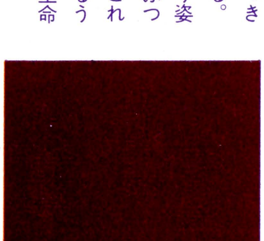
実体がなく、形もはっきりしていない。本質的にはスペクターもレイスもスピリットと同じである。しかし、ゴーストだけは、形があり、ローブを着て、ランタンを持って走り回る(?)。攻撃を受けた相手の年をとらせてしまう。

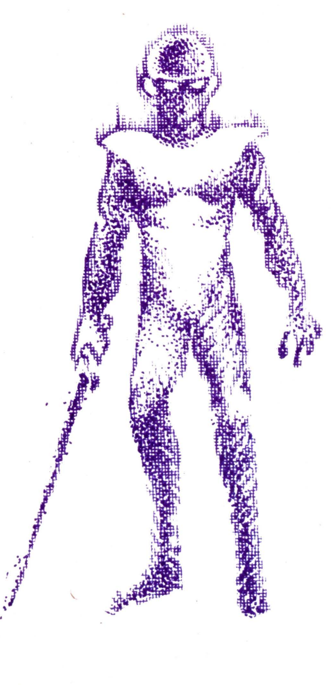




スペクター【SPECT】

見かけどおり実体のはっきりしないモンスターである。いきなり姿を現し攻撃してくる。ふつう「幽霊」といったら、これを指す。魔法を使ってくるうえ、吸血鬼と同じように生命力を吸う。





魔法

［火について］

魔法のなかでもっともポピュラーなのが火の魔法である。火とひとことで言っても、火、熱、光はまったく別のもので、R.P.G.によっては、それぞれの力を司る神が存在するのである。

たとえば、火の系統の魔法だからといって、ファイヤー・クリスタルのマグマのような魔法ばかり使って地面を引き裂いていれば、地の神から何らかの介入があるのだ。

一般的に、火の魔法を使う条件は、火をつける場合と同じく雨や雪などのなかでは難しい。それに相手によっても制限される。とくにサラマンダータイプのモンスターに火を投げるのは、魚に水をかけるようなものだから、相手をよく知ることも大切だ。

魔法には、攻撃、防御、移動などのタイプがあるのは知っているね。火の魔法で移動は無理だから、攻撃と防御では具体的にどのような種類の術があるか挙げてみよう。まずは攻撃。

FIREBALL 最も有名な火の玉だ。しかし、いくら強力な魔法使いでも1度に何個もというのはチョット無理。

FIREBLIZZARD 嵐のように火をかけるものでFLAMEのようなもの。

FIREBLADE（ARROW） 剣、または矢に火を付け攻撃するもので、通常、攻撃のきかない敵にもダメージをあたえることができる。

防御としては、火を嫌う敵に対してバリアとして使う。

FIREWALL 炎で壁を作ってしまい、相手が近づけないようにするのが本来の目的だが、敵のいる所に壁を作って直接攻撃をすることもできる。

変わり種として、通信用のかがり火として一定面積のなかに火をつけるものもある。これを応用すればFIRE、またはMAGMAの魔法となるんだ。

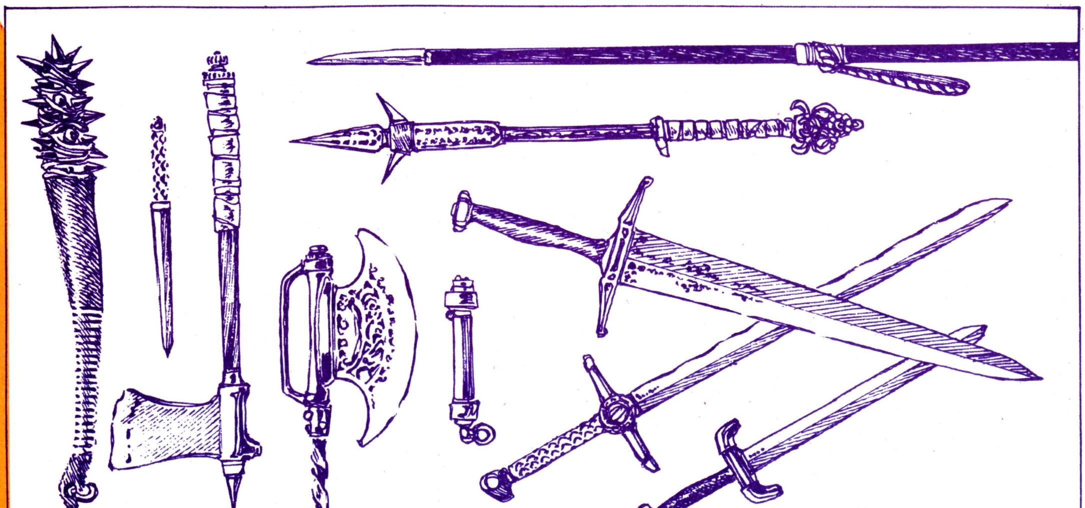
武器

今回、採り上げたL&Lシリーズには、戦闘中の距離の概念がないために、飛び道具（BOW、SLING）は、まったくふくまれていない。距離の概念が入ると、入らないでは、かなりシステムが変わるので注意してみよう。

ところで、キャラクターの職業によっては、持てない武器もあるんだ。魔法使いは鉄にさわると廃人になってしまうため、杖などの鉄以外の武器（対アンデッドモンスター用の銀は持てるよ）しか持てない。牧師は、刃が付いている武器が持てないため、矛（MACE）やコン棒（CLUB）などしか持てないなど、さまざまなきまりがあるのだ。唯一、すべての武器を持てる戦士も、体力がなければ、大きな武器はあつかいきれないなど、制限はある。しかし、日本のR.P.G.では、そこまで深く追求する必要がないので、はぶかれている場合がほとんどである。

なお、特殊な武器として短剣（DAGGER）があげられる。これは15センチくらいの剣で、直接攻撃はもちろんのこと、投げつける攻撃も有効である。ただし、1回投げると、戦闘が終わるまで回収することができない。

その他、槍（SPEAR）のように範囲は狭いが、長距離攻撃のできる武器、大斧（BATTLEAXE）や長剣（CLAYMORE）のように両手で使うため、盾（SHIELD）が持てなくなる武器（その代わり破壊力は大きい）などがある。武器は、それを持つ人間の特徴をよく考えて選ばなくてはならないのだ。



——最後に——

キミのR.P.G.の世界が広がったかな。参考資料としているボード版R.P.G.は、大きな模型店に置いてあることが多いので、英語に自信のある人は挑戦してみよう。

パイナップル通信 第6回

音楽ツールでゴキゲン気分

文・桃園隆夫

ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

さすがにアップルの音楽ツールはいいね

USA産の音楽ツールには、アマチュアからプロミュージシャンまで虜にする魅力モノがたくさんある。

今回は、なかでもとくに人気、実力とも十分なソフトをみんなに紹介したいと思うんだ。

まず、なんたってAPPLEの音楽ツールははずせないね。

トップバッターは、プロミュージシャンの間でも人気の高い、マウンテン社のミュージック・システム。これはアップルのスロットに差し込むタイプのハードだ。

基本的には、16ヴォイス(16の音が同時に出せる)シンセサイザーで、自分の好きな音がソフトから自由に作り出せる。そして、サウンド・チェイサーや、アルファ・シンタウリといったキーボードをつなげば、本格的なシンセサイザーあるいはシークエンサーになってしまうのだ。

おまけに、このキーボードから入力した音は、まるで8トラックのテープレコーダーに多重録音するような感覚で、ディスケットにセーブすることができてしまう。

アーティストでは、ハービー・ハンコック、イエス、トッド・ラングレンなどがこれを使っている。

とくにハービー・ハンコックは、自分のアルバムのなかで必ずアルファ・シンタウリ＋ミュージックシステムを多用しているようだ。

ただ、このシステムはアップルII、II＋、IIeのみでしか使用できないのが残念。

そして、最近アップルユーザーの間で人気爆発モノは、EOAのミュージック・コンストラクション・セット(M.C.S.)だ。

これはアップルのスピーカー、またはカセットインタフェースのみでも4声の音が出せる。が、モッキンボードという6ヴォイス＋スピーチ・シンセサイザーのカードをつけると、さらに音に磨きがかかる。

もちろん、自分で曲のデータを作るのもかんたん。あのピンボール・コンストラクションセットの要領と感覚で、マウスやジョイスティックなどで譜面上に音符をのっけてゆける。曲のテンポ、リズム、音質等を変えるのもとてもやりやすい。

また、書いた曲をプリンターへプリントアウトすることもできるんだ。あのスカイフォックスや、アーコン・アデプトなどのテーマもこのツールで作られている。

ただ、あまり長い曲は入らない。ちなみに、このM.C.S.はC-64やATARIにもあり、近々MAC版も登場する予定だ。

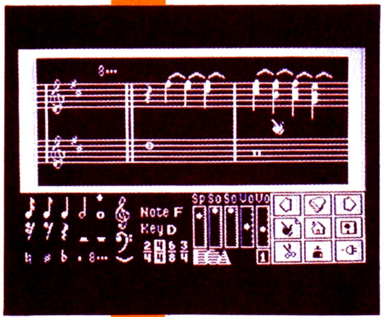
変わりダネ、脱帽モノソフトも続々登場！

また変わりダネでは、ドラムキーという、アップルをシンセドラムに変身させるハードがある。

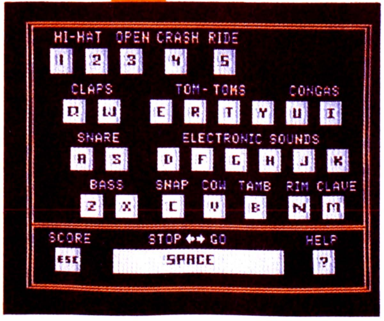
このドラムキーをスロットに差し込めば、あのリンドラムやシモンズのドラム感覚が味わえちゃうというスグレものなんだ。

基本的には、ハンドクラップ、スネア、タムタム、バスドラム、

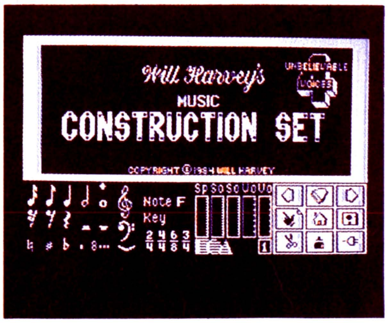
▼M.C.S.は音符の挿入・エディットもかんたん。



▼キーボードを押すだけでドラム・シンセに早変わり。



▼M.C.S.のニューバージョンは、アップル・スピーカーのみで4ヴォイスの音を出せる。



▼マウンテン社のミュージック・システムはなんと2枚組ペリフェラルなんだ。

シンバル、ハイハット、カウベル、シンセドラム等々の、ドラマー必修科目の音が全部出せるほか、リズムパターン99種類、ソング26種類がソフトに入っているから、多重録音派の人にはとても便利だね。

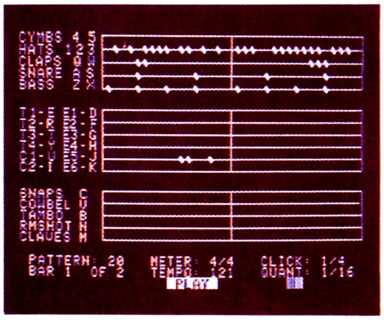
今まで紹介したものはハード+ソフトの組み合わせだったけれど、ソフトだけでも、アップルスピーカーから2声出せるものがある。エレクトリック・デュエットだ。今のところアップルの音楽ソフトで、ハードを使わず2声出せるのはこのエレクトリック・デュエットしかない。

そして、この音のハーティンは、BASICなど自分のプログラムの内部に組みこめるから、数多くのゲームのテーマソングにこのツールが使用されているんだ。あのブルース・リー、ミスターDO、ゴーストバスターズなどもそうだね。

音色もかなり変えられるので、もう脱帽もののソフトだ。

本格派好みのC-64音楽ツール

▼いろいろな曲のリズム・パターンをこのエディタを使ってディスクにセーブ。



次はおまちかねC-64のソフト。C-64だってアップルに負けないほど、この手のソフトはたくさんあるぞ。

C-64は、もともとシンセサイザーチップを本体にのせているので、音楽ツールといってもソフトだけの場合が多い。代表的なのはMUSICALC（ミュージカルク）と、ブローダーバンド社の新製品MUSICSHOP（ミュージックショップ）が極めつけ。とくにMUSICALCには、専用のキーボード（それもアマ用とプロ用の2種類）もあるほどの凝りようだ。

MUSICALCは、以前紹介したので、今回はMUSICSHOPを紹介してみよう。

このMUSICSHOPは、その名の示すようにブローダーバンドのワークショップシリーズの第3弾。他社にはかなり遅れをとったけれども、その分いろいろなソフトやツールのおいしいところだけをとったエリート・ソフトだ。

メニューはもちろん最近流行のプルダウン式。ほとんどキーボードには手を触れず、ジョイスティックのレバーとボタンだけで、音の入力、カット&ペイスト、音色の変化等々がエディット可能なんだ。寝ころびながら作曲したり、デモの曲を聞いたり、またその曲のインストルメンツを変えたりもできる、とてもラフなソフトだ。

そのうえ、今までの音楽ツールでは入力しきれなかった長い曲や本格的なシンセサイザー並みのストリングス音、パーカッション音なども出せるような設計をされている。

小節ごとに、インストルメンツをかえたり、音色のエディットなども自分でできちゃう。

さすがはブローダーバンドがC-64のために作っただけのことはあるソフトだ。

音楽ツールを使ってバンド演奏自由自在

このような音楽ソフトやハードを使って、バンド演奏をさせたらじつに面白いかもね。

たとえば、ピアノ担当はアップルのミュージックシステム、ドラムは同じくアップルのドラムキー そしてシンセサイザーソロはC-64のMUSICALC、ストリングスはC-64のMUSICSHOPといった具合にね。

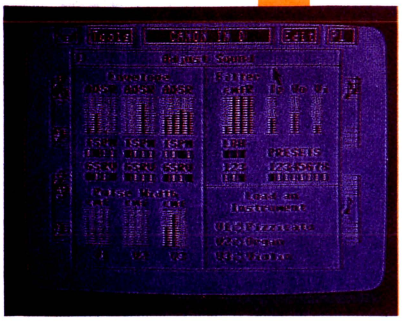
そして準備が整ったところで、そのプログラムをいっせいにスタートさせる。ハービー・ハンコックやトッド・ラングレンも、まっ青になるすごいライブ演奏ができるかも。

ゲームもいいけど、たまにはキミのクリエイティブ心を刺激するツールと遊んでみては。だってUSAのソフトには膨大な量のインテリジェント・ソフトがあるんだから。

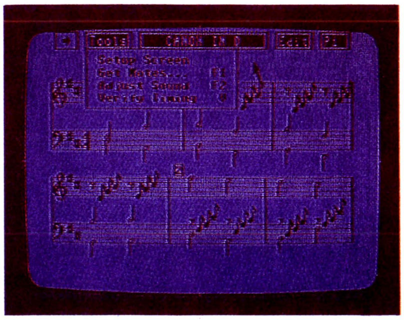
来月は「じつはホビーマシンだった!? MACINTOSH」ということで、MACINTOSHのおもしろソフトを紹介したいと思っているんだ。

MAHALO！

▼本格的シンセなみに音の波形・フィルターなどを入力できる。



▼ミュージック・ショップはきれいな音で夢心地にさせてくれる。



愛読者カード
今月の通信簿・記入のしかた

BEEP編集室では、BEEPをより充実させるために、読者の皆さんに今月のBEEPを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。

01　表紙
02　特集テレホビーゲーム大作戦（P8）
03　YATATA WARS（P48）
04　Beep Load（P68）
05　TINYANのアイデアファイル（P70）
06　ファミリーベーシック講座（P72）
07　Beeper 試写室（P78）
08　VHDゲームがやってきた！（P81）
09　ビデオゲーム・ラボ（P90）
10　ビデオゲーム人気10（P102）
11　メガ・オービス（P103）
12　徹底研究・ハイドライド（P125）
13　緊急レポート・エプシロン3（P130）
14　クイズパニック（P134）
15　ぴーぴんぐルーム（P136）
16　RPG幻想辞典（P141）
17　パイナップル通信（P146）
18　ベストヒット21（P150）
19　おもしろソフト情報局（P152）
20　テレホビーレビュー（P163）
21　テレホビーTOPチャート（P166）
22　芳珍玉一のレビューBOX 7（P168）
23　デビューあべにゅう（P170）
24　読者プレゼント（P174）

次号予告

人気ソフトでおもしろプレイ特集

ハイスコアを競ったり、勝負にこだわるだけじゃ満足できないキミ、お待ちどおさーん！ 次号はおもしろプレイ特集だ。人気ゲームをそろえて、チョット変わった遊び方をバッチリ大紹介！ どんなプレイが飛び出すかお楽しみに。おっと、それから、テレホビー族が泣いて喜ぶ(!?)㊙特別付録も計画中だ。期待してくれ！

9月号は8月8日発売！

GAME OVER

●新連載「ヤタタ・ウォーズ」いかがですか？ みなさんは、BEEPを読んだ瞬間から、東軍、西軍、またはバッド・ゾーンの兵士の1人です。どんどん参加して、楽しいページを作ってください。ところで、突然ですが7月28日は私の誕生日です（5人のなかではいちばん若いのだ!!）。（TAKE）

●帰り道に、そば屋さんがある。店は午前3時ころまで開いているので、終電のときなどはとくにありがたい。この店の大もり冷やしたぬきそばがまたうまいのだが、最近その量が以前の並くらいに減ってしまったのだ。食べ終わっても腹6分目ほどだ。なんとか腹いっぱい食べたいんだけどなあ。（T・S）

●SAY「2輪の免許取るんだーい」㋫「ワイワーイ！ メットだけ買って待ってるね」地縁土「私もバイク買います」Ⓢ「ワイワーイ！ ボクもメット買って待ってます」KAZ「ボク、Ⓢが3ヵ月走って死ななかったら免許とろっと！」――4輪に飽きた平均年齢26歳の暴走族予備軍の会話。㋫

●今月から御厨さと美氏とミックマック・プロの「ヤタタ・ウォーズ」が始まった。第1回は、壮大な宇宙的大風呂敷を広げた感じだが、これからいかなる展開を見せるか？ うかうかしていると、他の企画もクワれてしまいそうな勢いだ。でも、ノリやすいメンバーのようだから、ぜひ応援してね。（K）

●このごろビデオゲームがイマイチ、なんていわれるけれど、本誌のビデオゲームラボにもあるように、どうしてどうして。続々とナイスゲームが出てるね。パソコンゲームも、アッと目をみはらせるものが少なくない。ファミコンは相変わらずスゴイし、これからもコンピュータゲーム楽しみだね。（ジン）

プログラム・バグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日～金曜日
午後4時～6時

TEL (03)263-2230

●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド　遠藤行一　浮田利康　木下淳博
西城 恵　桜井博道　佐々木好幸　早川 浩
氷水芋吉　Lumen Party
●技術
松田辰夫　徳永聡
●校正
関　民子＋グループごじら

月刊 Beep 8月号
■昭和60年8月1日発行（毎月1日発行）第1巻第8号
通巻8号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル 2F
営業部 ☎03・263・3598　商品部 ☎03・263・3599
大阪支店 〒542 大阪市南区難波千日前5-19　☎06・644・0191㈹
■印刷　大日本印刷株式会社

©1985 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-8
本誌からの無断転載を禁じます。

ソフトジャングル SOFT JUNGLE

夏休みももう間近だね。キミは休み中のゲーム計画、もう立てた？　オモシロゲームが続々出てきてつい財布の中身が気になっちゃうんじゃない？

ILLUST／TOSHIKI SAWADA

●ロールプレイングゲーム
〝なぜHYDLIDEのMSX版はないんだ!?〟とお怒りだったみなさま、よかったですね救われて。どーせボクは最後まで救われない××ユーザーさっ」と、イジケている某ライターは、クーラーの風も行き届かずタバコの煙が蔓延したBEEPゲームセンターで、目をショボつかせ汗をかきながら、ほとんどの人が遊び終えた1枚のディスケットに夢中になっています。
そんな彼の神経を逆なでするかのように、タケちゃんは〝徹底研究やりましょう〟と5ページも……。でも、責めないでやってください。マップ作りという試練に自ら耐えたのですから。〈写真はPC-88版〉

1位 HYDLIDE
T&Eソフト

いま オイシイのは これだ!!

ベストヒット 21

熱い火花を散らす、スグレモノが21本。'85の夏を制覇するのは、果たしてどのソフトか? そしてキミの狙いは!?

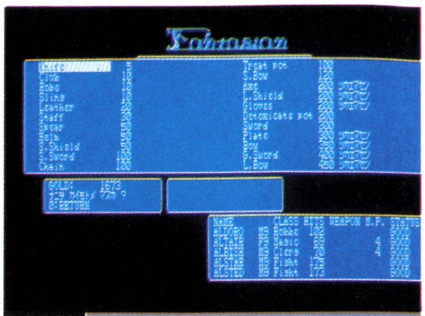
ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス名)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		HYDLIDE(T&E)	RP	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII/SR) FM-7/77,X1(tu),MSX	T(4,800円) D(6,800円)
2	↑	ファンタジアン(クリスタルソフト)	RP	PC-88(mkII/SR) X1	T(5,800円) 5D(7,300円)
3	↑	アステカ(日本ファルコム)	AD	PC-88(mkII)/98(F/M) X1-tu	5D(7,200円)
4	↑	イー・アル・カンフー(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
5		ロードランナー(ソニー、システムソフト ソフトプロ,ユニバース)	AC	PC-60mkII/66/80mkII/88(mkII)/98,MZ-15,FM-7/77,JX,SMC-777,MSX,X1	T(4,800円) D(6,800円) ROM(5,900円) ※
6		野球狂(ハドソン)	AC	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII), FM-7,X1(D),MZ-15	T(4,800円) QD(5,800円) D(6,800円)
7	↓	ウイングマン(エニックス)	AD	PC-88(mkII/SR)/98(E/F), FM-7/77,X1(C/D/tu)	T(4,800円) 5D(5,800円)
8	○	THE CASTLE(アスキー)	RP	FM-7/77 X1(C/D/tu)	T(3,800円)
9		F2グランプリ(キャリーラボ)	AC	PC-80mkIISR/88(mkII/SR)/98(E/F),FM-7/77,X1,MZ-22	T(3,800円)3.5D(6,800円) 5D(5,800円)
10		大脱走(キャリーラボ)	AC	PC-60mkII/66(SR)/80mkIISR/88(mkII/SR)/98(E/F),FM-7/77,X1,MZ-22	T(4,200円)3.5D(6,800円) 5D(6,400円)
11		新竹取物語(クロスメディア)	AD	PC-88(mkII/SR) FM-7/77	5D(9,800円)
12		ボコスカウォーズ(アスキー)	RP	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII/SR),X1(C/D/tu),S1	T(3,800円) D(5,800円/7,800円)
13	○	チャンピオンサッカー(ポニカ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
14		飛車(キャリーラボ)	N	PC-60mkII/66(SR)/80mkIISR/88(mkII/SR)/98(E/F),FM-7/77,JX-2/3/4	T(4,200円)3.5D(6,800円) 5D(6,400円)
15	↓	ザ・ブラックオニキス(BPS)	RP	PC-88(mkII)/98(F) FM-7,X1	T(5,800円)5D(7,800円) 8D(8,800円)
16	○	軽井沢誘拐案内(エニックス)	AD	PC-88(mkII/SR)	T(4,800円) D(5,800円)
17	↑	TOKYOナンパストリート(エニックス)	S	PC-88(mkII/SR),FM-7/77	T(4,800円) D(6,400円)
18	↑	フェアリーズレジデンス(チャンピオンソフト)	AD	PC-88(mkII) FM-7	T(4,500円) D(7,800円)
19		オホーツクに消ゆ(アスキー)	AD	PC-60(mkII)/66(SR)/88(mkII/SR)/98(E/F/M),FM-7/77	T(3,800円) 5D(6,800円)
20	○	エルドラド伝奇(エニックス)	AD	PC-88(mkII/SR)/98(E/F) FM-7/77	T(4,800円) 5D(7,800円)
21		カムイの剣(コンプティーク)	AD	PC-88(mkII/SR),FM-7/77, X1(C/tu)	T(5,400円) D(7,800円)

※ソフトハウスによって価格が異なります。

傾向			
	↑ 前月から急上昇	↓ 前月からダウン	○ 今月の注目ソフト

ジャンル			
	AC アクション	AD アドベンチャー	S シミュレーション
	RP ロールプレイング	N ノンセクション	

●協力店 石丸電気マイコンセンター うつのみや片町店 栄電社テクノ館 J&P渋谷店 J&P京都寺町店 J&Pメディアランド 真光無線 ソフトランド トキハマイコンセンター ハドソンメディア札幌 ピコム・キタムラ電器館 富士音響マイコンセンター RAM ＋ ベルコム日立 ヤマギワ玉川店 ラオックス本店 ラオックス横浜



2位 ファンタジアン
クリスタルソフト

●ロールプレイングゲーム

予想どおりベスト5入りを果たしましたが、1位との差は230ポイントとまだまだかなりあります。

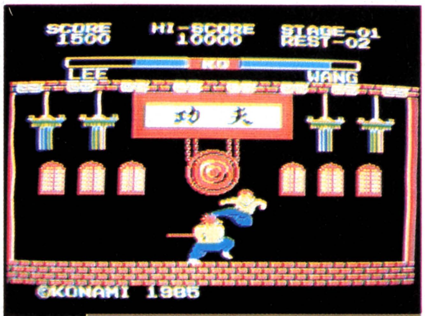
ところで、このファンタジアンの魅力はなんといってもシナリオ。通に言わせると、これは超一流の部類に入るんだそうで、もっとゲームに生かしてほしかったとの声も。とはいえ完成度の高さはたいしたもので、RPGファンにはウレシイ1本。〈写真はPC-88版〉

3位 アステカ
日本ファルコム

●アドベンチャーゲーム

初登場で堂々の3位。本誌7月号の"おもしろソフト情報局"で紹介しましたので、ぜひ読んでください。

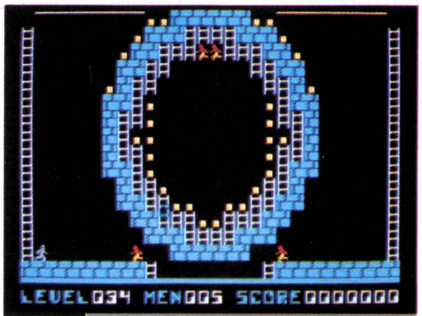
いま、タケちゃんと芋吉とOh!HITBITのN氏の間で"アステカ遊び"が流行ってます。(N)「アスッ」(タ)「テカ〜」、(芋)「カラッ」(N)「テカ〜」というたわいないものですが、最近は締切を守らない(芋)をボイコット。イジメは社会現象です。オソマツ。〈写真はPC-88版〉



4位 イー・アル・カンフー
コナミ

●アクションゲーム

4月以降、25→11→12→9→4位とゆっくりペースでしたが、とうとうベスト5入りしました。MSXで今一番人気のあるゲームです。人気の理由は、手裏剣や火炎の術などが入って遊びの幅が広いからでしょうか。——じつは(編)は、カンフーと空手、太極拳を判別する知識すらないので、専門的な見解は控えざるをえません、あしからず。〈写真はMSX版〉



5位 ロードランナー
ソニー、システムソフト、ソフトプロ、ユニバース

●アクションゲーム

そろそろ真面目にチャレンジしてみようかな——と、まだX1版で1面しかクリアしていない(編)は、ブームも下火の今になってやっと腰を上げたのでした。たぶんこーゆーヘソ曲がりな人間が、日本中にはいっぱいいるんでしょうね。だって、いまだにこの1本がこうして輝かしい座にすわっているんですからね。〈写真はMZ-15版〉

新作、常連入り乱れて激戦の様相が
アップルベスト10

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体(価格)
1	スウォード オブ カダッシュ	AD	5D(11,500円)
2	キャリアーズ アット ウォー	S	5D(17,000円)
3	ファンタジー	RP	5D(13,800円)
4	ウルティマIII－エクソダス－	RP	5D(17,500円)
5	ワー ウルフ	AD	5D(11,000円)
6	ジャームストン ウォーリア	RP	5D(11,000円)
7	マイチェスII	N	5D(9,700円)
8	ウィザードリー	RP	5D(15,000円)
9	アーコンII－アデプト－	AC	5D(13,800円)
10	フライトシミュレーターII	S	5D(16,500円)

このところベスト10の動きが激しいようですが、これもひとえに新作が活躍しているからです。

さて今月の1等賞は、またまた新作、その名も『スウォード オブ カダッシュ』。RAM Iの照屋氏によれば

「画面数が200枚にもおよぶ大型アドベンチャーですが、ロールプレイ的な要素もあります。コマンド入力をジョイスティックでできます（つまり選択肢から選ぶ）から、その大きさも苦にはならないでしょう。今ダントツの人気ですヨ」とか。11位以降にも『アマゾン（AD／12,000円）』など、伸びそうな新作が！

協力店 富士音響マイコンセンターRAM I

注目ソフト

★8位 THE CASTLE（RP）アスキー——前月40位から急上昇。本誌7月号"おもしろソフト〜"のお話はいかがでしたか？

★13位 チャンピオンサッカー（AC）ポニカ——セガの人気ゲームがMSXに登場。初ランクで13位はお見事！ 監督の采配の振り方で勝負が決まります。さて、パナソフト、ソニー（7月予定）からもライバル登場。あなた好みの1本を！

★16位 軽井沢誘拐案内（AD）エニックス——初ランク！"BOX7"を見てください。

★20位 エルドラド伝奇（AD）エニックス——本誌6月号"おもしろソフト〜"でお会いしましたが、これも初ランク。

ウィル
デス・トラップII

スクウェア

あのベンソンが新境地に挑む
アニメや隠れキャラの遊びもあって　ファン層も拡大中

ストーリー

あの、アドベンチャーゲームの名作といわれた「デス・トラップ」の続編が出た。その名も「ウイル(THE・DEATH・TRAPII)」。

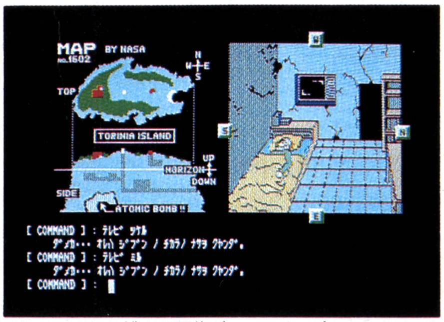
ローデシア、東ドイツと続けざまの任務に疲れたからだをいやすベンソンの前に、新たな任務が待ちかまえていた。

ワシントンD・C・の大統領専用回線に極秘の暗号が割りこんできたのだ。暗号はコンピュータにより解読され、内容はDr・ハワードからのメッセージだと判明した。

〝皆殺し……〟発信源は南太平洋上の島トニア。人工衛星がICBMを確認した。果たしてその暗号の意味は〝皆殺し……ひとりの人間をよこせ……島への上陸を許可する……Dr・ハワード〟。

ベンソンは次なる命令を受け、島へと上陸した。

●機種　PC－88(mkII／SR)
●媒体(価格)　5D(5800円)



ベッドの上には博士の死体が……。オッ！本棚の後ろに穴が!?

グラフィックはアニメのノリで

英之　名作「デス・トラップ」の第2弾だ。これは、期待していいぞ。

麻衣　もともとがきれいな絵でおまけに、半分以上の場面でアニメーションみたいに動いてるじゃない。これ、いいわよね。とってもきれいに仕上がってる。

健　それは確かにいいんだけどさ、この作者、隠れアニメファンだったのかな? タイトル画面の女の子、アイシャ(こっちは可愛いから許すとしても)や、中に出てくるメカノイドなんてまるっきりアニメの世界だぜ。そのせいか、どうも緊迫感に欠けるんだよな。別にアニメが悪いってわけじゃないけどさ……。若年層ウケをかなり意識して作ったなって感じ。

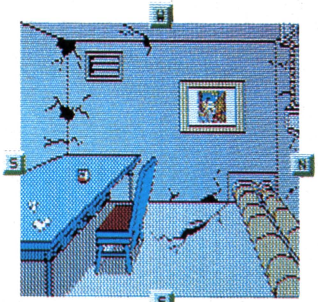
前作「デス・トラップ」の、あのハードボイルド路線はどこに行ってしまったんだっ！　ううっ。

英之　かたゆでたまごがどうしたって?――なんて冗談はともかく、でも、決して質が落ちたわけじゃないよ。内容はむしろ前より難しくなったんじゃないかな。とくに、道具を手に入れる方法や、使う方法がさらにグレードアップしてる。

たとえば、地下通路でメカノイドはレーザー銃でやっつけるんだけど、なにかが必要だってわけ。

健　そのバッテリーも何回かしかもたないから要注意だな。もちろん、ある方法で再度使えるようにはなるけれど、無駄遣いはできないぞ。

まあ、とりあえずは、物を集めるのに行ったり来たりだな。



何かありそうな絵だが、これはムンクの〝叫び〟か……

麻衣　だけど、その点はちゃんと考えてくれるわよね。

最初は私も驚いたんだけど、動ける範囲が狭くって、せいぜい20ヵ所くらいしかないでしょ。でも、実はそんなふうにいろんなところを行ったりきたりしなきゃいけないから、この程度でちょうどいいってわけね。

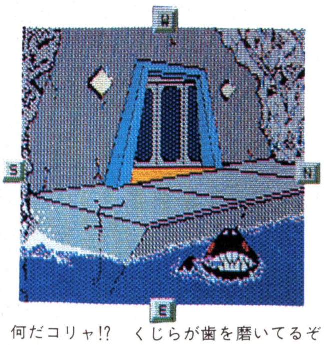
英之　自分のいる場所が一目でわかるように、マップが常に隣に表示されてるしね。

健　このマップ表示は気に入ったな。島の上空から見た地図と、島の断面図がならんでるから、地下に降りていく様子もわかるんだ。

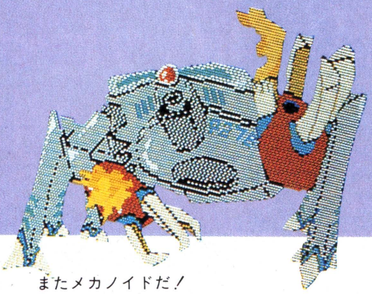
コマンドに対する答えの豊富さは随一?!

キャプテン　なかなか親切なゲームのようだね。実際の操作の方は、どんなふうかな。

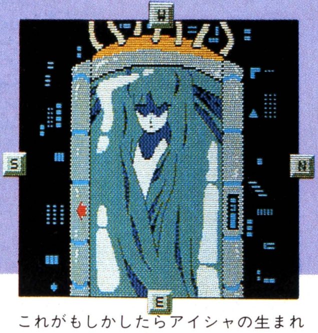
麻衣　東西南北の移動は、カナやローマ字入力だけでなくテンキーを使ってもできる。



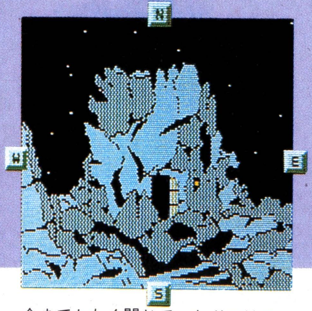
何だコリャ!?　くじらが歯を磨いてるぞ



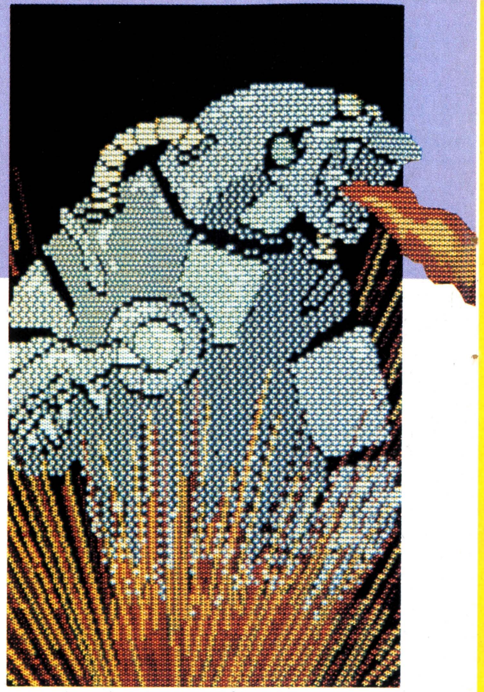
またメカノイドだ！



これがもしかしたらアイシャの生まれかわりか？



今までかたく閉じていたドアはアレヨというまに………



メカノイドは何でやっつける!?

あちこち行くのには便利だわ。

健　そう、でもそこにちょっとやっかいな問題があるんだ。自分の向いている方向によってテンキーの場所が変わってしまうんだ。

英之　でも、画面内の表示がそれを助けてくれるだろ？　それにこの瞬間画面表示、なんと０・４秒を実現！　これはたぶん今まででは最高の速さ。プレイヤーのイライラも、もう解消さ。そのうえ使えるコマンドは多いし、これに対する答えも豊富。なかなか悪くないと思うよ。

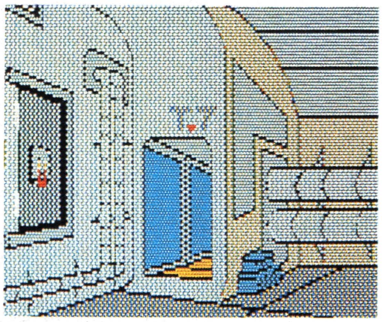
ただ、ＳＦ物っぽいだけに、難しいコマンドを入力しなければならないところもあるけど……。

健　それさえクリアすれば、あとはポンポン進んじゃうな。とくに終わりの方は少しあっけないくらいだったね。

麻衣　あら、えらそうに！

アドベンチャーにして隠れキャラあり！

英之　しかし、やたらと音声入力装置を使う場面が多いと思わないか？



麻衣　言えてるわね。カプセルの中のアイシャを目覚めさせるとき、書斎の金庫を開けてカードをとるとき、実験室のドアを開けるときなんかね。〝開けゴマ！〟なんてやってみるんでしょ？　それから、最後のメインコンピュータを破壊するのにも、カードだけじゃなくてパスワードも知ってないとだめだしね。

健　そのパスワードはというと、地下２階に落ちているものに書いてあるから、それを読めば知ることができるんだ。

でも、このパスワード、いったいどういう意味があるんだろうな。それに、読むにしたって、どうやって読めばいいのか……ちょっと問題だな。

麻衣　そうそう、忘れてた！　おまけだけど、なんとこのゲームには隠れキャラもあるのよね。重力場発生装置のところで叫ぶと、こだまが返ってくるのよ。

健　隠れキャラなら、最初の場面からいきなり見られるぞ。海辺で、あんまり何も手がかりがないから、海に向かって「バカ」と叫んだんだ。そうしたら……。

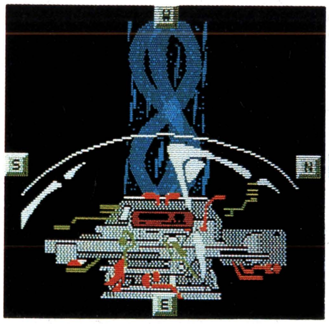
英之　だけど、僕の出したのがきわめつけだろうね。岩山のドアを壊したら、出てきたのはなんと、オバＱだったよ。これは、ウケたね。他にもいっぱいありそうだよ。

麻衣　もちろん、茶目っ気ばかりじゃないわ。無事に仕事を終えると、アイシャはまた目を閉じてしまうの。そして島と一緒に海の底へと消えてしまうのよ……。悲しいラストシーンね。

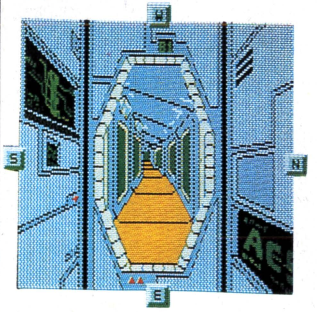
健　そう、またまた感動のエンディングでさ。オープニングのメロディーや効果音もバッチリ！

キャプテン　やっぱり「デス・トラップ」は本格的アドベンチャーゲームの代名詞、と言ってもいいんじゃないかな。

コンピュータ発見！　さて何をする？



重力場に支えられて宙に浮いている。通路が続いてるぞ！



ハッピー・フレット

マイクロキャビン

まず、いろんな部屋をのぞこう！

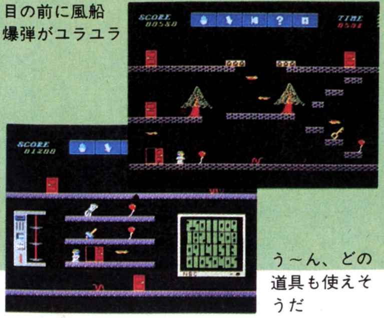
インディアナ・ジョーンズ気分で財宝探しに夢中さ

ストーリー

ここは、昼なお暗いティンターデル城。かつてこの地方を支配していたマーク王が建てたものだ。

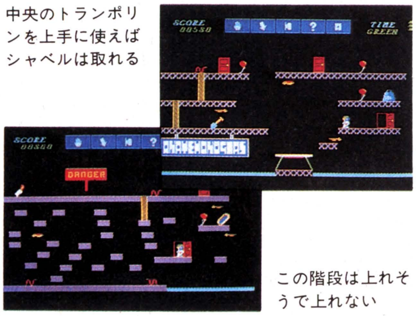
この城には数々の言い伝えが残っており「マーク王が蓄えた莫大な財宝がこの城のどこかに隠されている」というのもそのひとつだ。この伝説に魅せられた何人もの探検家や、一獲千金を狙う若い冒険家たちが城内に入ったが、今までに戻ってきた者はいない。「すべてを呑みこんで吐きだすことはない呪われた城だ」とも言い伝えられ、この地方の住民は近づくことはもちろん、語ることもない。

俺はこの話を聞いて、また冒険の虫がうずきだした。他人は俺のことを、命知らずの冒険家ハッピー・フレットと呼ぶ。そして、俺は今、そのティンターデル城の中にいるわけだ。部屋は迷路のように入り組み、吸血コウモリや毒ヘビの巣になっている。しかも死んでいった探険隊が持ちこんだ道具や機材、それに危険物が残されている。しかし、この城に足を踏み入れたからには、ハッピー・フレットの名にかけても必ず莫大な財宝を手に入れてやる!!



目の前に風船爆弾がユラユラ

う〜ん、どの道具も使えそうだ



中央のトランポリンを上手に使えばシャベルは取れる

この階段は上れそうで上れない

機種 PC−88（mkII／SR）／80mkIISR

媒体（価格） 5D（6800円）

シンプルなキー操作がうれしい

英之 ゲーム自体は、アップルのAZTECのような設定になってるんだけど、ありがたいことに、AZTECみたいなめんどくさいキー入力をおぼえる必要はないんだ。なんと、テンキーとファンクションキー、それにスペースバーだけですべての動きをカバーしてくれるんだからね。

麻衣 それもそうだけど、なんていってもこのデモがヒットだと思うわ。タイトルに引き続いて製作者や操作方法のテロップが流れて、次にはゲーム中の数々の名場面が映しだされるの。ほんとに映画の予告編みたいで、スクリーンでも見てるような感じがしてきちゃうわね。

健 気分はもう、インディアナ・ジョーンズ！って感じだな。ハッピー・フレットも、いかにも88らしい動きを見せてくれるし……。

ただ、場所がさすがに古城の中だけあって、背景がちょっと地味なんだよな。

英之 でも、これはリアルタイム・アドベンチャーゲームだ。あんまり画面を楽しんだりしてると時間がなくなってしまうから、このくらいでちょうどいいんだよ。

キャプテン ずいぶん肩をもつなあ。よっぽど操作方法がかんたんなのが気に入ったらしいね。

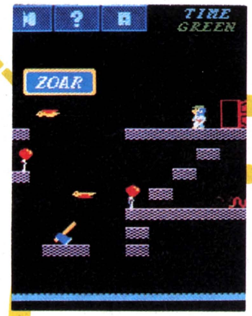
だけど、確かに先に行くことを第1に考えよう。飛んだり跳ねたり、吸血コウモリや毒ヘビ、それにどういうわけかそこらじゅうにある風船爆弾に注意しながらうろうろ……では、なかなか先には進めないからね。

シークレットナンバーで賞品ももらえる

麻衣 予期せぬ敵というのがないから、敵をかわすのはわりとかんたん。私のやってみたところでは、敵キャラに少しくらいなら触れてもやられないみたいなの。これ、なんとか利用できないかしら？

英之 へえ、使えそうだね。考えてみよう。

でも、その前に自分、ハッピー・フレットの操作方法と動きのくせを知っておくことが最低条件だけどね。ま、これは今さら言うまでもないか。



オノを取ったはいいものの……のパターンにならないように！

麻衣 やっぱり、アドベンチャーゲームの常識として、取れるものは取っていくこと。帰らぬ人となった探検隊の残したツルハシ、ローソク、ロープ、トンカチ……。踏み台や、スコップ、爆弾なんかなら初心者だってひろえるはずよね。ディスクにセーブすることも忘れないで。

健 部屋の中にある看板、旗、モニターなどに注目！　何かが書いてあるかもしれないぞ。

もちろん、マッピングも必要だ。これがめんどくさいなんて言ってるようなやつは、アドベンチャーゲームをやる資格なし！

麻衣 そういう健は大丈夫なの？

でも、海の向こうのアップルなんかじゃ、アクションゲームは少なくなってきていて、アドベンチャーゲームやRPGが主流になりつつあるんですって。アドベンチャーが苦手な人も、今のうちに慣れておいた方がいいかもしれないわね。まあ、ファミコンなら話は別だけど……。

英之 それはどうなるかわからないけど、このゲームは賞品付きだって言ったらやる気になるかな。

首尾よくマーク王の財宝をさがし当てて最後の扉をくぐりぬけると、スコアとシークレットナンバーが表示される。これを送ると、アドベンチャーツールがもらえるってことだよ。

健 よーし、そいつは俺がもらったぞ！

上海

スタークラフト

キャラを生かすも殺すも腕次第！

“剣と魔法”の世界を離れたRPGが出てきたぞ！

ストーリー

君は伝説の傭兵、ジェイミー・スター。極秘任務により打ち上げられたスペースシャトル、「コンティネント号」が、無法都市となった上海に不時着。その中には、世界をゆるがす最高機密物資が積まれていた。上海のボス、リーは、これをネタにゆすりをかけてきた。相手は悪党、正直な取引は望めない。そこで、世界最高、伝説の傭兵、ジェイミー・スターの出番だ。さあ、スペースシャトルから最高機密物資を運び出すのは君だ。果たしてうまく運び出せるか？ 最新のマルチキャラクターロールプレイングゲームだ。

機種 PC―88（mkII／SR）／98、FM―7（NEW）／77
媒体（価格） 5D（6800円）

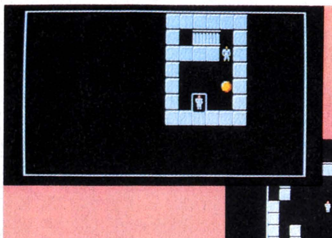
21世紀の近未来を舞台に謀略が渦まく

英之 映画に負けない感動をプレイヤーに伝えることを目的として、ストーリー性に力をいれたロールプレイングゲームなんだ。

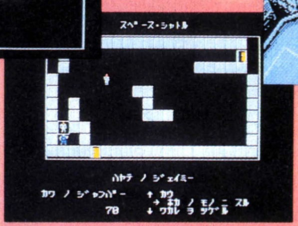
麻衣 ロールプレイングっていうと、剣と魔法の世界を扱ったものが多いけど、これは違うのね。2019年の近未来、犯罪都市と化した上海が舞台。登場するキャラクターも人間が多いみたいだし、設定にも無理が少ないの。

健 うん。目的も変わってるよな。前に見た映画で似たようなのがあったなァ。思わず、「スネークって呼べ」っていいそうになっちゃった。

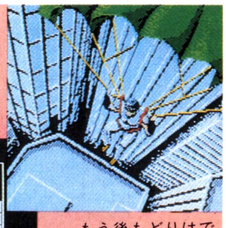
キャプテン プレイヤーがのめり込めるような、質の高いシナリオが要求されてきているからね。だから、ゲームを進めていくとちゅうでいろんな情報が集まり、自分のするべきことが徐々にあらわれてくるようになっているわけだ。



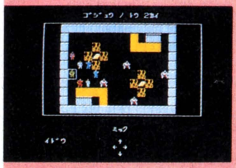
むかしなじみのアポロニア。売春宿で何をしてたんだろう



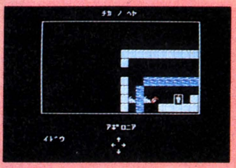
地獄のサタも金しだい。武器や防具も売ってもらえる



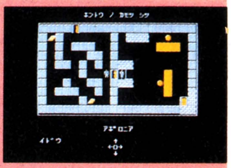
もう後もどりはできない。ジェイミーの冒険は今、始まった！



五重の塔に突入。ここまでくると総力戦だ



ネズミにゴキブリ。地下は、SF巨大生物のシマだ



行動するにつれて、謎が徐々に解かれていく

敵・味方入り乱れて楽しさ満喫！

健 操作は、カーソルキー（またはテンキーの2、4、6、8）とスペースバーだけで行える簡単設計。慣れれば、スピーディーにゲームを進められるね。動作の結果も、効果音で示されているのもいいねェ。サウンド・オン・オフ機能や、表示の速さの変更、4面までのセーブ機能など、プレイヤーの状況と力量にあわせたモード選びができるんだ。

英之 登場するキャラクターだって多彩だよ。コンピュータの操るキャラクターにもいろいろいるんだ。こっちを攻撃してくるやつ、同士うちをするやつ、それに、武器や防具を売ってくれたり、情報を流してくれたりして、味方してくれるやつもいる。

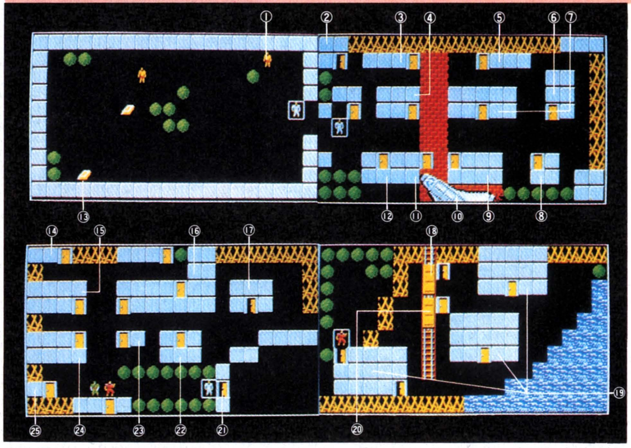
	生命力	金貨	防具	強さ	足の速さ	器用さ	武器 戦闘	武器 格闘
力のジェイミー	25	0	0	25	4	11	3	3
バランスのジェイミー	17	0	0	17	8	19	2	2
ハヤテのジェイミー	17	0	0	10	11	27	3	3
攻めのジェイミー	20	0	0	11	5	13	7	8
守りのジェイミー	15	0	2	15	5	14	2	2
味方のアポロニア	10	0	0	10	7	16	5	5
シューカイ	14	0	2	14	8	18	7	4
デビット	19	0	0	19	8	20	8	7
ミック	11	0	1	11	8	22	6	9
ハジメ	13	0	1	13	7	19	6	6

最初のジェイミーの性格がこれ。持ち物や、経験によって変わってくるんだ

健 自分の操るキャラクターもジェイミー・スターひとりだけじゃないぜ。とちゅうで助っ人キャラクターも出てきて、マルチキャラクターでロールプレイできるんだ。ジェイミーと一緒に戦わせたり、ちょっとかわいそうだけど、ジェイミーを生かすために捨て石にしたり。いろんな作戦がとれそうだよネ。でも敵も複数なんだよねえ……。味方は大切にしたほうがいいかな？

麻衣 このゲーム、最初にジェイミーの得意な分野を選ぶのね。いろんなジェイミーでチャレンジしてみて。

キャプテン これ、アップルの「アリババ」に似たコンセプトで作られているね。だけど、シナリオや謎解きのおもしろさなど、かなり楽しめるゲームになっている。



①公園につきものの浮浪者
②いろいろ忠告してくれる老人の家。年寄りのいうことは聞かなくっちゃね
③見捨てられた家。お金を取ると災難が……
④マクドナルドは同士うちをさせて、うまいこと漁夫の利としよう
⑤狂った牧師のいる教会。宗教はこわいネ～
⑥酒場。裏では何やらあやしげな取引が
⑦映画館。でも2Fの闇市も見逃せない
⑧売春宿。2Fでアポロニアは何をしてた？
⑨銀行。金庫のない銀行は初めてだなぁ
⑩コンティネント号。すぐ見えるんだけど…
⑪シャトルへの入り口。中で防具も売ってる
⑫人のいないはずの廃墟。壁をくずすと……
⑬公園にお金なんかおいとくなよな～
⑭病院。お医者さんが唯一の患者のようで
⑮フラウド・ビル。地下から出るとシューカイに会う
⑯図書館ではデビットが味方してくれる。防具もあるよ
⑰電気屋。今は電気教徒のたまり場だ
⑱貨車。重要物資を守る敵がいっぱい
⑲倉庫ではレスラーとのタッグマッチ
⑳重要物資その1がある貨車
㉑上海のボス・リーのいる五重の塔の入り口だ。さあ決戦！
㉒ライブハウス。パンクスVSハジメの戦い
㉓何もないセブンイレブンでした
㉔劇場では高尚にシェークスピア。ミックが味方になるよ
㉕レコードショップのラスタは敵だ！ ヘビ使いにも注意しよう

ニューゴジラ
NEW GODZILLA
東宝

ストーリー

第1部
牧吾郎はヨットでセーリング中大黒島西端付近の海上で、ゴジラに襲われた第五八幡丸を発見する。あなたは牧に扮し、生存者の確認、救出にあたらなければならない。

第2部
無事東京に戻った牧は、東都日報のデスクで奥村尚子を待っている。しかし尚子は道に迷ってしまい、銀座にいるらしい。そこへ、銀座近辺にゴジラ上陸のニュース。牧が尚子を捜しあてるのが先か、それともゴジラが銀座をあらして新宿に去るのが先か!?

第3部
舞台は新宿へ。牧は尚子を連れ高層ビルの一室にある林田研究所を捜し、そこに向かわねばならない。早くしないと、ゴジラは新宿を破壊し続け、「誤射された」ソビエト核ミサイルも東京に近づく。
林田研究所に集まったメンバーは、トランシーバーでお互いに連絡をとりあいながら、新宿の街に散っていく。ゴジラが勝つか、あなたの知性がゴジラを倒すか、果たして…。

機種 PC―88(mkII／SR)
媒体(価格) 5D(2枚組8800円)

今もゴジラは都心を破壊中！
戻ってきたら街はガレキの山
――不気味な影にゾォ～

牧は船の操縦室に入ったが、あったものは……

乗務員の寝室で牧を助けてくれたのは奥村青年だった

襲われた船の唯一の生存者を救え！

英之 牧吾郎が、大黒島西端付近の海上をヨットでセーリングしているところからこのゲームは始まるんだよね。このへんは映画を見た人は強いかも。ストーリーが同じっぽいからね。海では迷わないよう、すんなり北へ進むこと。そうするとゴジラに襲われた第五八幡丸が発見できる。

麻衣 まず、中へ入らなきゃ。アンカー付きロープがあるから、ロープを投げればいいの。乗り込むことはできたけど……、あら!? ロープが切れてヨットが流されちゃった。

健 まあ、気をとりなおして。まず操縦室。床にはヘルメットとライフジャケットが落ちてたんだ。次は寝室。ロッカーが少しだけあいてたんだよね。開けてみると男の人が横たわっててビックリ。ウッウオッ、フナムシが……。突然フナムシが襲ってきて、絶体絶命かと思った瞬間、その男が助けてくれたんだ。彼の名は奥村。この船のたったひとりの生存者だ。
さあ、いよいよ脱出だ。おや、無線室があったぞ。これを使って「SOS」を呼べばなんとかなるかも。

ゴジラが街を破壊する前に尚子を捜せ！

麻衣 ここから第2部、いよいよ本番ね。無事東京に戻った牧は東都日報のデスクで奥村尚子を待っているの。そして彼女からのTEL。道に迷っちゃったんですって。有楽町の駅へ向かうっていうんだけど、そのとき、突然TELが切れちゃった。そしてラジオの臨時ニュース。ゴジラが築地方面に上陸したっていうのよ！ 築地っていえば、尚子のいる所の眼と鼻の先。牧に扮した我々としては急いで飛びださなければ。

キャプテン つまり牧が尚子に会うのが先か、それともゴジラがこの街を破壊するのが先かってところだね。まあ、うまい具合に有楽町駅で尚子と会うことができた。彼女はこの前助けた奥村の妹だ。

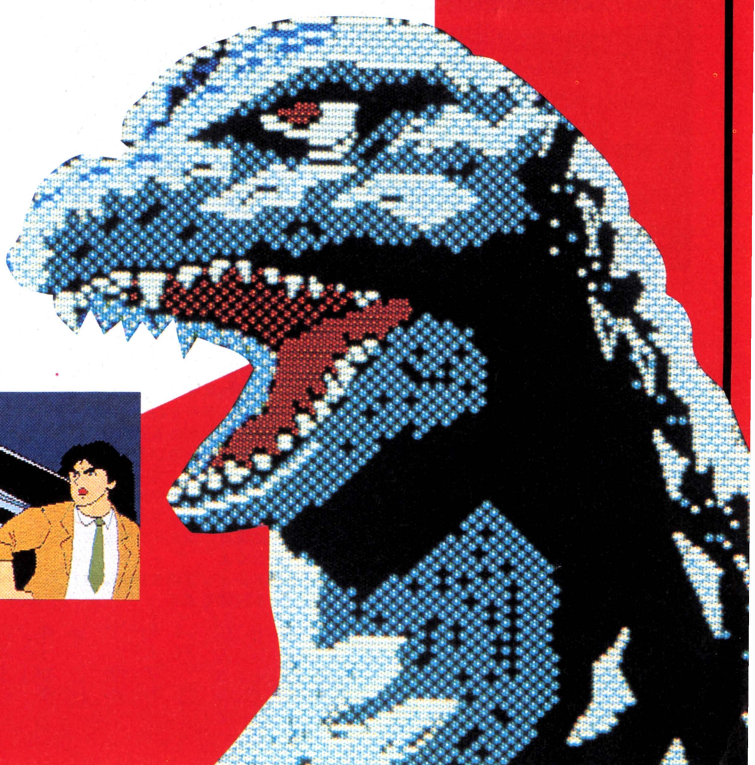
健 映画でのこの尚子役さあ、今NHKの朝のドラマ「澪つくし」に出てる沢口靖子だったよね。俺、ファンなんだよな。このごろ演技も板についてきたし……。

英之 健、おまえ……どうせ女の子なら誰でもファンなんだろ。話を元にもどすぞ。

画面の向こうでゴジラは大あばれ

無線機に向かって、ふたりは救助を求めた

やったぞ！ ヘリがふたりの上に……

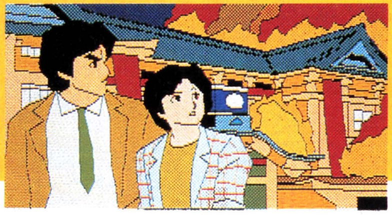


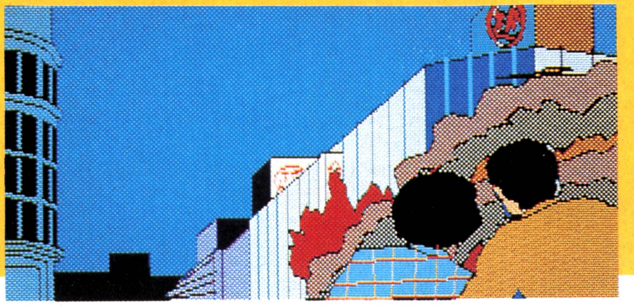
銀座のソニービルの前で

有楽町駅で、牧は尚子と会った

尚子の渡してくれた紙には、〃カワカミラボラトリー555—2368〃と書いてあった。KIOSKの公衆電話からTELしたんだ。すると林田博士の助手が出て、「松坂屋に黄色いスカーフを合図に聞いてくれ」ってさ。そこで有楽町駅からマリオンへと抜け、三越→日産→松坂屋へ。でも途中でゴジラにふみつぶされちゃった。「ムギュッ」。げげっ。

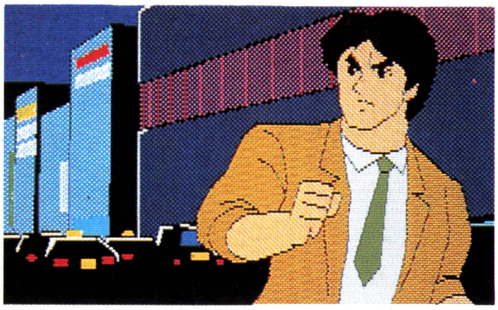
歌舞伎座も火の海、ゴジラはどこへ!?





銀座・三越はすでにゴジラによって火の手があがっている

銀座の南のはずれに出てしまったぞ



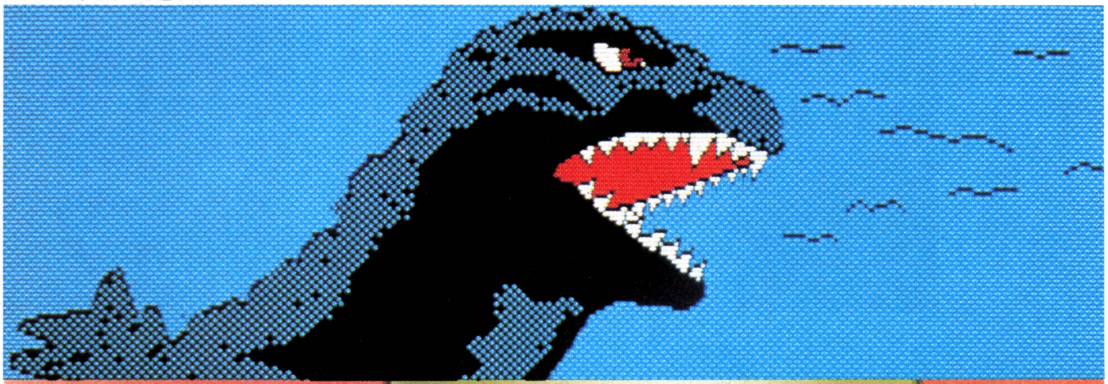
キャプテン そうなんだ。第2部では、ある場所へ早く着いたり、ゴジラから逃れられなかったり、ゴジラが銀座を荒らして新宿へ去るのが先だったりすると、その時点でゲーム・オーバーになってしまうんだ。注意しよう。

健 ゴジラから逃れ、うまく松坂屋に着いた。尚子がちょうど黄色いスカーフしてたので、これが合図がわり。中に入ると、コンピュータルームになっていたよ。助手にディスケットを渡すと、新宿の林田博士に会ってほしいと言われた。そーそー、ここでは部屋の壁に注目してみて。「レダ」のポスターがはってあるんですねー。えーっと、これで2部もおしまい。東都日報の車で、新宿へGO!

マルチプレイアドベンチャーの登場だ

麻衣 第3部の舞台は新宿よね。まず林田研究所へ行かなくちゃ。この研究室は高層ビルの一室にあって、林田博士が牧と尚子を待っているわけ。早く捜さなきゃ。

ゴジラは鳥のあとを追うように海へ帰って行った



キャプテン そう。第3部は時間がリアルタイムに過ぎていくんだ。

健 その間にゴジラは新宿を破壊し続けちゃうもんね。おまけにソビエトが誤射した核ミサイルが東京へ近づきつつあるんだって。もうどーしようもない状況!

キャプテン それから、マルチプレイ・アドベンチャー〃がこの第3部から出ている。これが「NEW GODZILLA」のうたい文句なんだ。つまり、4人の人間を同時に操ってゲームを進めることになる。CONSOLE・MASTERを巧みに移して、STATUSコマンドで4人の状況を常にチェックしながら進むわけだね。

英之 こんなとこなんか、ロールプレイング的要素を持ってると思うな。4人それぞれに違った個性、役割がふりあてられている。そしてその人物でないと進めないところが、いたるところにあるんだ。

キャプテン 第3部はこれからが腕のみせどころ。ゴジラが勝つかそれとも牧に扮した君たちが勝つか。それはひとえにこの4人をうまく使うことにかかっているだろうね。

健 うーん、腕がなるなあ。がんばらなくっちゃ。

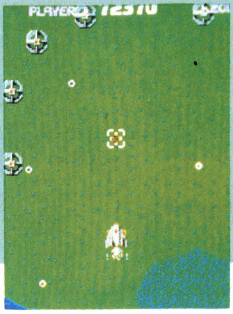
ギガンテス

コムパック

広大なマップに隠れキャラも！

98にシューティングゲームの本格派がデッカク登場

ストーリー



産業ロボットとして初めて実用化された人工知能型ロボットに、遂にヒューマノイド型が出現した。これは、忠実な召し使いだったが、他方では戦争に投入され、脅威の的となった。そのころ、南洋のギガンド島に〝LAIA（人工知能兵器研究所）〟が設立された。

ギガンド島は南洋の孤島で、〝LAIA〟の活動はここで極秘に行われたが、突然〝LAIA〟の公報局は、プロジェクトの全面中止と島からの撤退、島の1年間上陸禁止令を発表した。

1年後、島に向かった〝LAIA〟幹部と連合国首脳部が帰らなかったため、上空写真を撮ったところ、かつて想像もしなかった兵器が存在していることが明らかになった。

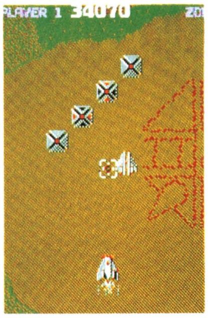
機種 PC―98（E／F／M）
媒体（価格） 5D（5800円／2HD6800円）

ゼビウスタイプのギガンテス登場!!

麻衣 ついにPC―98にもゼビウスが出たのね……と思ったら、何これ? ゼビウスじゃないの?

健 そうさ。これは「ギガンテス」って言うんだけど、自動縦スクロール型シューティングゲーム、地上・空中別攻撃タイプ、つまりゼビウスタイプのゲームなんだ。とにかくゼビウスにそっくり！ 緑を主体にした地上とか、いろんな性格を持つ地上・空中物とか……。

英之 それに、巨大要塞までも出るんだ。もちろん、細部に多少の違いはあるけど、ゼビウスの影響を受けてることは間違いなしさ。

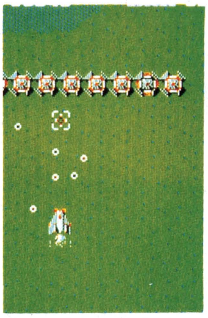


ゾークルの武器は使い過ぎにご用心

英之 この戦闘機の大きな特徴として、敵の弾がゾークルに当たってもすぐにはミスにならない、ということがあるんだ。敵の弾がゾークルにあたるごとに、画面左側にあるダメージメーターの棒グラフが一定量ずつ伸びていって、これがレッドゾーンを振り切ったときに初めてミスになるからね。

麻衣 このダメージは時間とともに回復するから、危ないときは、ひたすら逃げ回って回復を待ってもいいわね。

英之 ゾークルは、2万点、6万点、12万点、18万点……というように、初めを除いて6万点ごとに追加されることも覚えておいたほうがいいね。

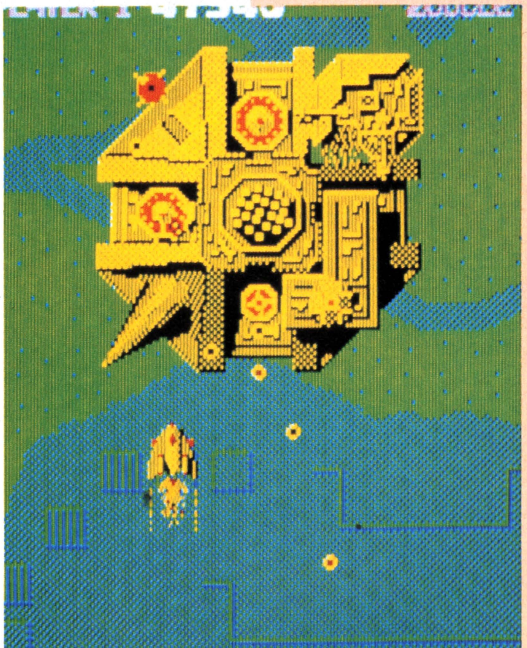


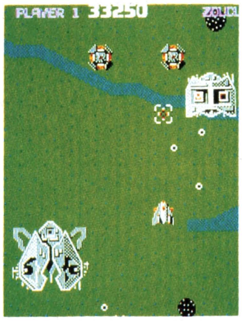
健 うん。ところで、ゾークルの武器は、ゼビウスのザッパー、ブラスターに対して「アンチエアクラフト・ガン」、「アンチフォートレス・キャノン」っていうのがあるんだね。

英之 画面上の敵を一気に破壊する「ショックウェイブ・トーピド―」なんかもあるよ。

キャプテン とはいえ「ショックウェイブ……」は使うたびにダメージが大きくなるから、あまり使うと身の破滅だぞ。

英之 ハイハイ。それと、武器じゃないけど「ハイパースペース・ドライブ」っていう機能があって、これを使うと、敵や弾にあたらなくなるし、動きも2倍に速くなるんだ。だけど、これも使うごとにダメージが増すから、使い過ぎに注意しなきゃな。





麻衣 自殺行為に等しいってことね。この「ハイパースペース……」も、さっきの「ショックウェイブ……」も、後の方のエリアで、これがないとクリアするのがほとんど不可能、という場合が出てくるから、使い方はしっかり覚えなくっちゃ。

健 それに、この2つは効かない敵があるから、覚えておかないと地獄を見るかもしれないゾ！

英之 でも、はっきり言って「ハイパースペース……」も「ショックウェイブ……」も、初めのほうのやさしいエリアでは全然必要ないし、後のほうのエリアでも、使う場所は1エリアに1回あるかないかだから、あまり使わないものと思っていいんじゃないかな?

ディスク版だからできる上達度の記録！

健 エリアは、なんと30もあるよ。あのゼビウスでさえ16エリアしかないのに。

麻衣 それに、このゲーム、30エリアのうちの任意のエリアから始められるのよね。なんて重宝なのかしら。

英之 でも、最初から任意のエリアから始められるわけじゃないさ。最初はエリア1から始めなきゃいけないんだ。後ろのエリアにいくに従って、次回からはそのエリアから始められるようになってるんだ。

キャプテン じつは、これによってこのゲームの上達度が自動的にディスクに記録されるんだよ。だか

ら、毎日やってると自分の調子がわかるし、その日の目標を持つこともできて、なかなか気持ちがイイものだね。まさに、ディスク版ならではのウレシイ機能と言えるだろうな。

健 このゲームの多彩なキャラクターについては、写真とその注釈を見ればわかるね。注釈の中の(S)は、さっきの「ショックウェイブ・トーピドー」が効くかどうかのことだろ?

キャプテン そのとおり。

ダメージ大のときはよけることに専念!

麻衣 ハイスコアを狙うためのテクニックは?

健 巨大要塞が出現する直前に出てくる写真のフィルムみたいなやつに触ると、ダメージが急速に回復するゾ。

英之 地上物の近くには、よく隠れキャラがあるだろ? これはゾークルのカーソルで見つけられるけど、隠れキャラ出現後にそれを撃つと、ダメージが増すこともあるから、注意、注意。

麻衣 地下格納型ミサイル・サイトは、あらかじめ位置を覚えておいて、現れる前に破壊すればいいのね。

英之 空中物の出現は、ある程度周期があるから、空中物が出ないときは、なるべく画面上方で地上物を破壊したほうがいいよ。

健 それから、ダメージが大きくなったら、地上物を無理に狙わないで、よけることに専念しなきゃな。

麻衣 健の得意技ね。

アクションゲーム好きの人、集まれ!

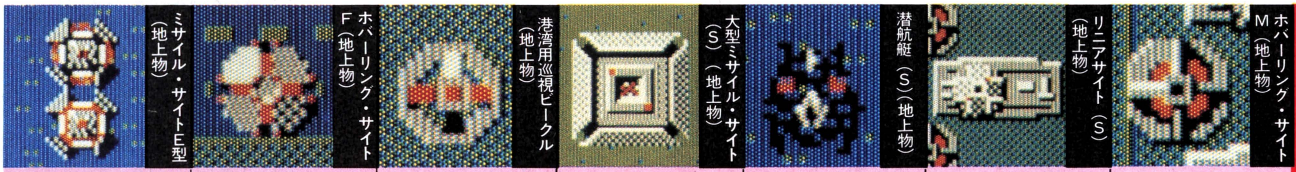
麻衣 正直言って、音楽を除いたゲームの完成度だったら、あのアーケードのゼビウスより優れてるんじゃないかしら……なんて思っちゃうほどゲーム自体のできはイイと思うワ。もう、最高!

英之 残念なことに、現在のパソコンゲーム界は、以前みたいに純粋なアクションゲーム全盛ではなく、明らかにアドベンチャー、RPGなどや、アクションゲームでも思考能力を要求されるものが中心になっている。そんな今、このゲームが出ても、いったい高い評価を受けるのかなあ。そう考えると、このゲームも「出るのが遅すぎた」と言えるかもしれないね。

キャプテン まあ、とにかく、純粋にアクションゲームが好きな人とか、アドベンチャーやコンピューターRPGに飽きた人には絶対オススメのゲームというわけだ。

健 買って損はないってことだね。

敵キャラクターの全貌



ホバーリング・サイトM(地上物) 移動しながら弾を撃ってくる。たまに集団で変な動きをしている(本文写真参照)。

リニアサイト(S)(地上物) レールの上を移動しながら弾を撃ってくる。この他、レールがT型、+型のものがある。

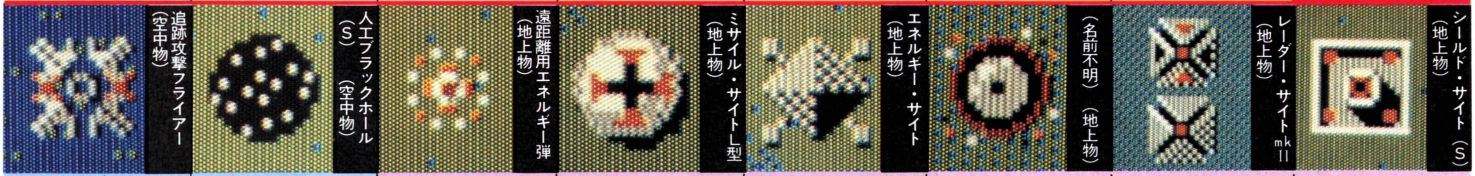
潜航艇(S)(地上物) 黒いボディの水上・水中艇。一見、グロブダーにそっくりだが、こちらは弾を撃ってくる。

大型ミサイル・サイト(S)(地上物) かなり激しく弾を撃ってくる。また、かなりしつこく、画面最下部からも攻撃してくる。

港湾用巡視ビークル(地上物) 港のヘリに沿って高速で移動する。破壊しにくいが、攻撃してこないから無視してもよい。

ホバーリング・サイトF(地上物) 移動しながら弾を撃ってくる。ホバーリング・サイトMよりも、攻撃が若干緩やかである。

ミサイル・サイトE型(地上物) ミサイル・サイト中では最強。多数が1ヵ所に配置されてる場所がいくつかある。



シールド・サイト(S)(地上物) 初めは地中に隠れているが、ゾークルが近くに来ると出現、弾を多数いっぺんに出す。

レーダー・サイトmkII(地上物) 攻撃能力はないが、これを破壊しないと、それ以後、難易度が上がるようだ。

(名前不明)(地上物) 隠れキャラクター。照準の点滅で発見できる。出現後に撃つと、ダメージを受けるので注意。

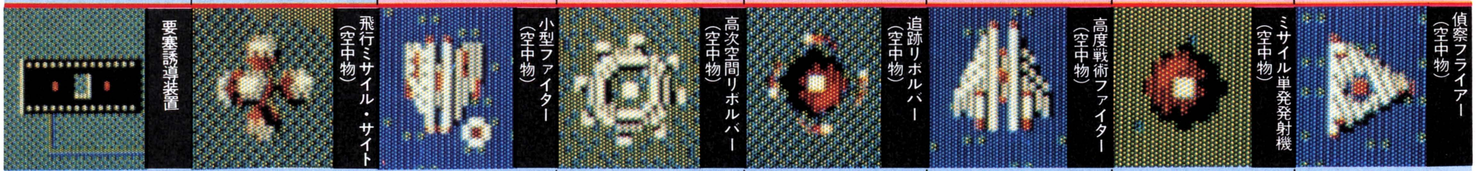
エネルギー・サイト(地上物) エネルギーを蓄えているサイトらしいが、攻撃能力がなく、はっきりいって雑魚である。

ミサイル・サイトL型(地上物) 攻撃能力は、E型のものに劣る。この近くに隠れキャラがいる場合が、よくある。

遠距離用エネルギー弾(地上物) ゾークルを狙って正確に飛んでくる、エネルギーの弾。ギドスパリオにそっくり。

人工ブラックホール(S)(空中物) ゾークルの攻撃が効かない。体当たりでも消滅させられるが、ダメージのロスが大きい。

追跡攻撃フライアー(空中物) レーダーを装備しているらしく、逃げると、横に追ってくる。あまりしつこくはない。



偵察フライアー(空中物) 画面上では、逆U字形に飛行をする。弾をあまり撃たないので、避けるのはかんたん。

ミサイル単発発射機(空中物) ゾークルに対し弾を発射するが、発射後は消滅する。ザカートのようだ。

高度戦術ファイター(空中物) 後方より出現し、画面上部に達した時点で折り返し突っ込んでくる。前方からも出現する。

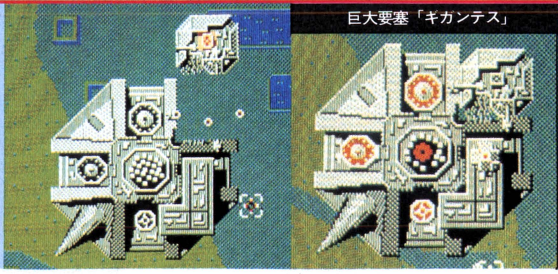
追跡リボルバー(空中物) 回転しながら、ゾークルを追うように移動する。ゼビウスのゾシーのようである。

高次空間リボルバー(空中物) ゾークルの近くに、突然ワープしてくる。ワープ終了後に、弾を多数発射するものがある。

小型ファイター(空中物) 編隊を組み、画面横方向から来て、ゾークルが近づくと逃げる。トーロイドのような動き。

飛行ミサイル・サイト(空中物) 集団で現れ、しかも1度に多数の弾を発射するという、最強の小型空中物

要塞誘導装置 巨大要塞ギガンテス出現直前にやってくる。これの中央に触れると、ダメージが回復する。



巨大要塞「ギガンテス」

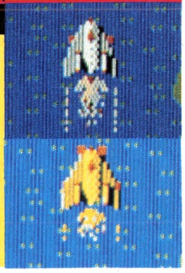
すべての兵器の中枢にして、それ自身が最強の戦闘マシン。4基のミサイル・サイトがあり、そのうちの中心部にある、黒いミサイル・サイトを破壊しないと活動は停止しない。しかし、中心を破壊した後、右上の部分が分離し、さらに1基のミサイル・サイトが出現する。

大型空中戦闘マシン「ヘルバ」(S) 3つの発射口を持ち、まず上部を破壊した後に、下部の2つを破壊しなければならない。

大型空中戦闘マシン「ソア」(S) 上方より出現。2ヵ所から弾を撃つため、手強い。発射口のどちらかを破壊すれば去る。

ゾークル

従来の兵器テクノロジーと、開発途上の新兵器とを融合させた、対地対空戦闘機。自己修復機能をも持つ。しかし、ショックウェイブ・トーピドー、及びハイパースペース・ドライブは、実験段階であるものを搭載したため、使用時には自らの機体もダメージを受ける。



ハイパースペース・ドライブ中のゾークル▶
過度の使用は破滅を招く。

ホーリーグレイ

ザインソフト

ぎっしり詰まった重みある1本

マジック・アイテムで敵を倒せば聖杯はすぐそこに!?

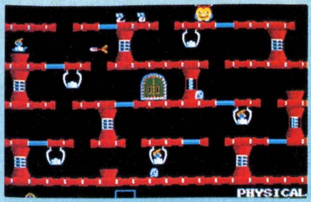
ストーリー

突然発生した次元断層に落ちこんだ主人公ホーリーは、科学では計り知れない力によって支配されている魔界ルーメックに迷いこんだ。もとの世界にもどるためには、ルーメック界を支配する聖杯を手に入れなければならない。右も左もわからないルーメック界での、聖杯探索の旅が始まった。

あるときは魔物に行く手を邪魔され、あるときは妖精に命を救われた。そしてついに、聖杯があるという古城の門前にたどりついたが、そこでは数々の恐ろしい罠や魔物が聖杯を守っていた。

機種 PC－80mkIISR／88（mkII／SR）／98（E／F）、FM－7（NEW）77、IBM－JX、X1

媒体（価格） T（4800円）5D（6800円）



Candle Room　上手にクリアするとランプが出てくる

Crystal Room　ノー・ミスならば、ルビーが手に入る

Ice Room　スリック・ボールは恐ろしい

名付けて"アドベンション・ゲーム"

麻衣 このゲームソフトは"ロール・プレイション・ゲーム"なんて銘うたれてるのよね。"ロールプレイ的でもあるし、リアルタイム性も持ってるってわけ。

健 それだけじゃないぞ。たとえば、各面ごとに現れるマジック・アイテム。これを出すためには一定の条件が必要なんだ。ここらあたりは、もうアドベンチャーゲームの謎解きだね。ずいぶん欲張りなゲームだよな。

英之 そのアドベンチャー的要素がゴールするための重要な鍵になってるんだから、これはロール・プレイションというよりアドベンションと呼んだ方がいいような感じがするな。

麻衣 そういえば、16面全部クリアすると、スタートにもどるんじゃなくて、スコアが出てそこでゲームが終了するじゃない。あれもやっぱりアドベンチャーのイメージよね。

英之 それがあんまり役に立ってないみたいなんだけどね。

でも、ゲームがけっこう難しいから、ゴールまでたどり着ければ十分満足できるし、1回成功したからって次も行けるとは限らないんだ。

やっぱりマジック・アイテムがポイント

英之 さて、ゲームの中身なんだけど、まず最初の6面がリアルタイム的、次の6面が複雑な迷路で、後ろから4面は比較的直線に近いコースになってるね。

麻衣 最初の6面は2面ずつ3つの部屋になってるのね。これが、キャンドル・ルーム、クリスタル・ルーム、そしてアイス・ルームなんだけど、それだけでひとつのゲームとして十分通用するぐらいよくできてるのよね。

健 ただ、普通のアクションゲームと違って、ロールプレイやアドベンチャーの要素が入ってるからかな、画面の変化は少ないね。

麻衣 次の6面は迷宮よ。かなり複雑そうだけど、地図を作れば意外とすんなりいきそうだわ。

健 マジック・アイテムを取るのを忘れちゃだめだぜ。ここには2つのマジック・アイテムがあるんだ。これを取れば、最後の直線コースには進めるんだけど……。

英之 結局、最後には立ち往生してしまう。

やっぱり最初から、取れるマジック・アイテムは必ず取っておかないといけないってことさ。

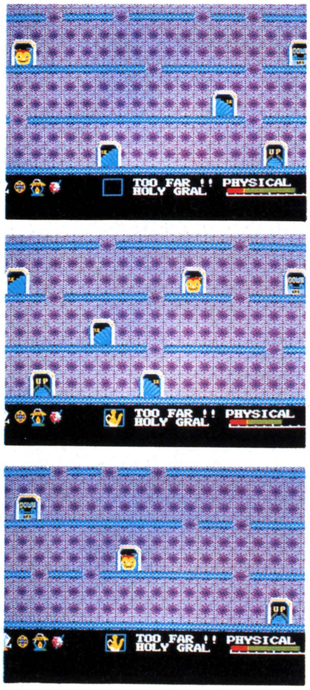
キャプテン そのとおり。7つのマジック・アイテムを確実に手に入れよう。

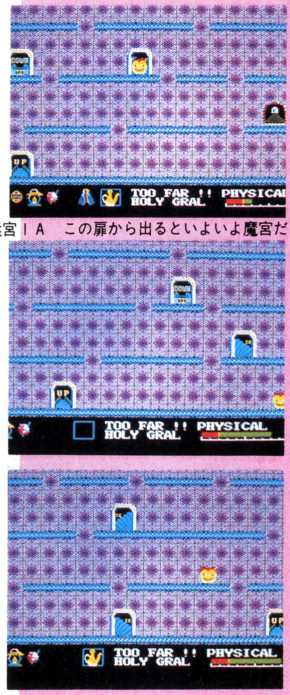
それから、迷宮以外は後もどりができないから要注意。

麻衣 最後の4面はそれなりのテクニックが必要ね。直線だからって油断は禁物!! なのよね。

健 セーブ機能がないのは残念だけど、アクションゲームも気に入ったし、もう1回トライだ!

魔宮ＩＢ　ここの扉は閉まっている。開けるためには、マジック・アイテムが必要だ





迷宮ＩＡ　この扉から出るといよいよ魔宮だ

テクニック編

★ジャンプ
これは、最初の6面での基本テクニックとなる。
上の階に向かってジャンプするには、ある距離だけ助走をつければいいのだが、キャンドルやクリスタル、アイスブロックが出現する岩の上に飛び乗るためには、助走をしすぎてはだめ。この小ジャンプと大ジャンプの使い分けができるよう、テクをみがこう。

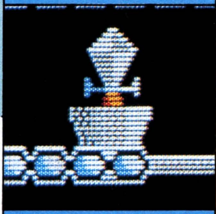
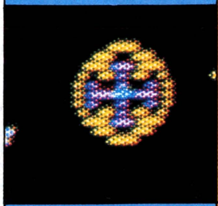
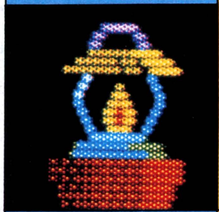
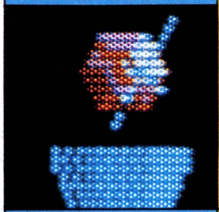
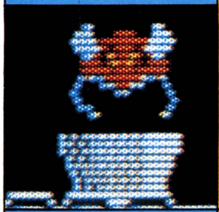
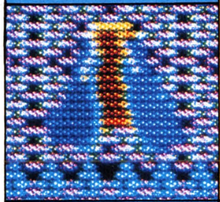
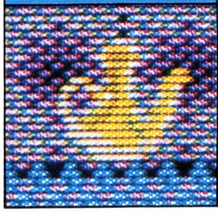
★助走
ジャンプを自在にこなすためにも、助走距離を体（指?）で覚えることが必要。でも、もし助走しすぎて台を飛び越しそうになっても、1度止まってからもう1度助走し直せば大丈夫。
また、上の段で助走しているうちに穴に落ちても、そのまま助走は続いているはず。このことを活かした「落ちながら助走」テクニックは、助走距離が足りない場合のとっておきの秘技だ。

★飛行物体
次に飛行物体よけのテクニックを伝授しよう。
まず、飛行物体の種類だが、1～2面はヤリ（ヤリというより矢にしか見えないが）、3～4面はファイヤー・ボール、5～6面はスリック・ボールである。この3種類の飛行物体には、それぞれのポジションがあるから、これについて研究しよう。
ヤリとファイヤー・ボールは柱から発射されるが、上下2段の飛行コースがある。上側のコースをとった場合、床の上に立っていれば飛行物体は頭上を通過してくれる。もしこのとき、台の上や天井から逆さ吊りになっていたりしたら、当然当たってしまうから、素早く床の上に降りること。下側のコースで飛んできたときは、もちろんこの反対になる。
次にスリック・ボールだ。これは真ん中を飛んでくるから、同じ階（フロア）にいたのでは必ず当たってしまう。アイス・ルームの安全地帯はアイスブロックの上しかない。アイスブロックを積んだらすぐに飛び乗って、スリック・ボールを避けよう。

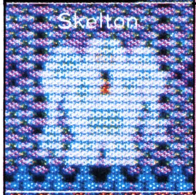
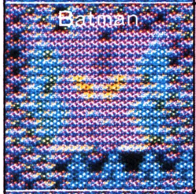
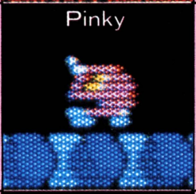
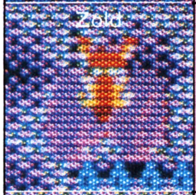
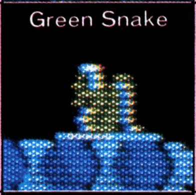
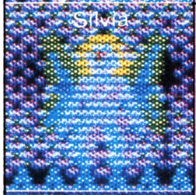
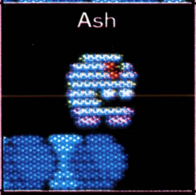
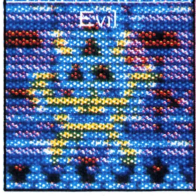
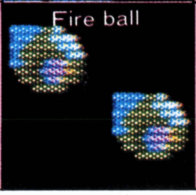
★体力回復
飛行物体をいくらうまくかわしても、時間がたてばフィジカル（体力）はやはり減少していく。これが0（ゼロ）になればゲームオーバーだから、なんとかして減った力を取りもどさなくてはだめだ。
そこで、床の上をうろちょろしているムシを殺そう。1～2面ではビーンが最適だし、5～6面はグリーン・スネークがいい。ピンキーやアッシュは、やっつけてもあまり体力回復につながらないようだ。
とにかく、体力を落とさぬために、一刻もボーッとしてないでつねに戦い続けること。

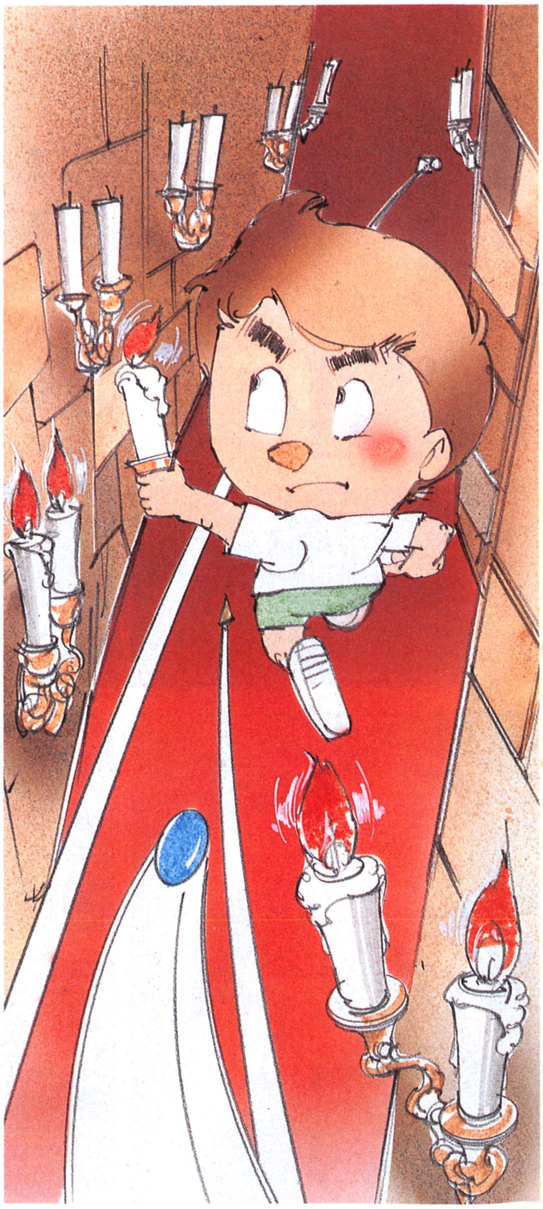
★マジック・アイテム
6面までは、扉が開いたからといってすぐに次の面に進んでしまわないほうがいい。もしかすると、マジック・アイテムが出現するかもしれないからだ。
とくに、その面のデキがある程度よければ、マジック・アイテムは必ず出現するはず。この面はパーフェクトにできた、と思ったら少しねばってみよう。

7つのマジック・アイテム

アイテム		覚え書き
ソード		手に入れるとヒットポイントが増加してかんたんに敵を倒せる。1つ手に入れると、より優秀なものが順次出てくるので、どんどんとりかえて強くしていこう。
シールド		ソードと違って2段階しかないが、出現したら必ずとろう。防衛力がアップする。
ランプ		キャンドルルームで現れる。これがないと、あとで暗くて何も見えなくなるぞ。
ルビー		クリスタルルームで現れる。ゴール直前で泣きを見ないためにも必ず手に入れよう。
ヘルメット		アイスルームで現れる。とらなくても最後まで行けるが、まぁ打撃はかなり……。
マント		迷路内のどこかに現れる。ヘルメット同様、敵からのダメージを小さくするが、逃げきれる自信があれば必要ない。
ボトル		迷路の扉を開けるために必ずいるもの。迷路の中で現れるので、ぜひ発見しよう。

敵キャラ総動員

Slic ball		コワ～イ、コワ～イ、スリックボール	Been		一番弱い敵だが、武器を手に入れずに闘うと、痛い目に会うぞ
Skelton		迷宮の中で一番弱い	Moly		2番目に大きいソードを手に入れたら倒せ！
Batman		迷宮のコウモリ男、正義の味方ではない！	Pinky		こいつと闘うのは3本目のソードを手にしてから
Zold		迷宮のウマズラハギ	Green Snake		最強のソードを手に入れるまでは逃げ回るべきだ
Silvia		別れた人に会った、別れた渋谷で会った	Ash		絶対に闘ってはいけない。得にはならない
Evil		魔宮の住人、最強の怪物	Fire ball		ちょっとコワイけど、おそるるにたらず



テグザー

THEXDER

ゲームアーツ

"待ってました！"の声しきり

ぎっしり詰まった魅力に話題騒然、今一番の注目株!?

ストーリー

U・D・S・W─0322"レイピナ"は、機密保持のため宇宙空間を航行しながら兵器の開発を行う軍事基地だったが、あるとき強い磁力線を発する小惑星"ネディアム"に捕捉されてしまった。

"レイピナ"は、既存の兵器を使用して惑星上にあると思われる磁力線発生装置を破壊しようと試みたが、すべて失敗に終わってしまう。

そこで開発中の新型兵器、ハイパーデュアルアーマー"THEXDER"を始動、一縷の望みをかけて、小惑星に向けて発進させた。

君は、惑星内部を探って磁力線発生装置を破壊し、ここから脱出しなければならない。"THEXDER"は、敵を破壊するに十分な性能を持っているはずだ。

──成功を祈る！

機種　PC─88mkIISR
媒体（価格）　5D（6800円）

PC─8801mkIISR専用ゲーム登場!!

健　このゲームソフトは、SRオンリーなんだ。さすがにそれだけのことはあって、SRの特性が驚くほどよく活かされている。

SRの高速グラフィックスのおかげで画面の動きはスムーズだし、FM音源が十二分に駆使されているから、BGMとかもノリがよくて最高だ！

麻衣　そういえば、今までもSR対応なんていうゲームソフトはいろいろあったけど、「これこそSRだ」っていえるようなのは出てなかったわよね。

うーん、確かにオープニングからしてこのタイトル画面、このオリジナルテーマミュージック……これだけ見ててもあきないわよ。

英之　ゲームの中身のほうは、スピーディーなスクロールゲーム方式になってるね。このスクロールも、毎秒15枚という高速で行われるんだ。

麻衣　なんだかこのスクロールを見てると、ナムコのビデオゲーム「ドラゴン・バスター」を思いだすわ。

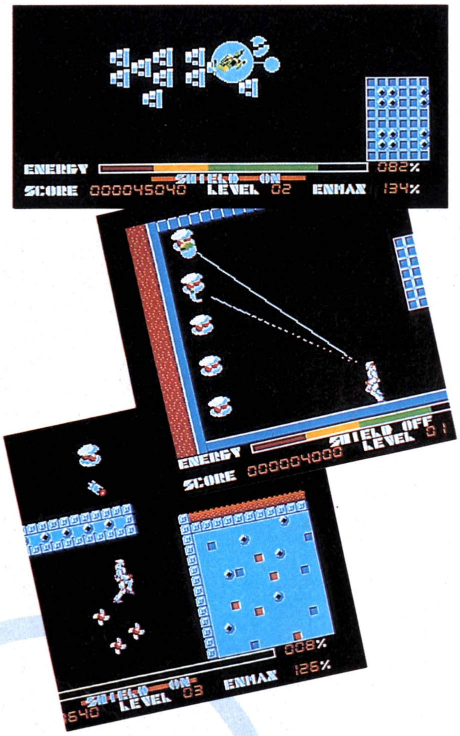
それにしても、レベル1だけで24画面。それがレベル20まであるっていうんだから、テグザーの世界ってずいぶん広大よね。

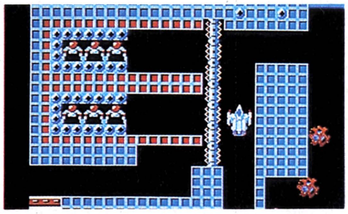
英之　多いのは、面数だけじゃないぞ。敵キャラの数も、優に100は超えてるっていう太っ腹だ。これはやりがいがあるってもんさ。

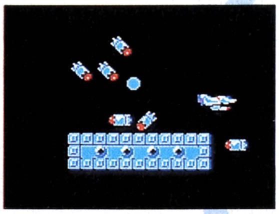
健　さ〜て、自機に備わったビームを使ってなぶり殺しだ。

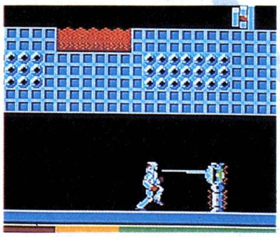
なにしろ、このビームは、あのアタリのTVゲーム「ミサイルコマンド」よろしく、自動照準15連射可能っていう代物なんだからね。壮快！

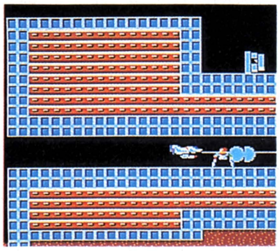
麻衣　健にはぴったりのゲームみたいね。

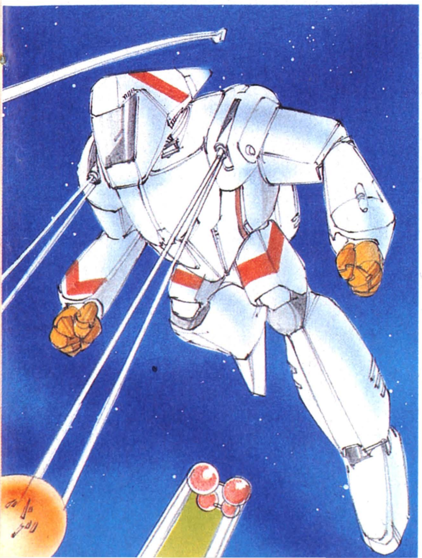












変形ロボット"THEXDER"！

健　面数や自動照準ビームはもちろん、迷路やキャラクターの種類など、人気ソフトの要素を十分持ってるんだ。でも、なんといってもこのゲームの魅力は、自機テグザーが変形するってとこだね。この変形シーンは必見！

キャプテン　そうだね、レベルを落とせば「ヴォルガード」なんていうゲームソフトも、あるにはあるが……。

健　そう、そんなもんじゃないんだ。ファイターとロボットが、ワンキーでいつでも状況に応じて変形しまくるんだから！　動きももちろんスムーズだしね。

英之　なかなか奥の深いゲームだよね。麻衣はそのワンキー切り替えに慣れるまでに時間がかかったようだから、初心者にはちょっとむずかしいかもしれないけど、隠れキャラもあることだし、ここのところも楽しんでみたいね。

隠れキャラを出すには、ある壁を撃ってみたりするといいんだ。それぞれの面に1種類ずつしかないみたいだけど、知る人ぞ知る"ミンメイ人形"なんてのも出てくるぞ。

健　でも、むずかしいといっても、なるべく大きな空間や通路を進むようにすれば、かなりうまくいきそうだぜ。

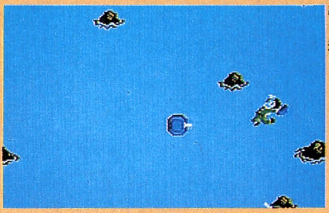
麻衣　あと、エネルギーを空っぽにしてしまったら元も子もないわよね。あんまり深追いをすることは避けて、エネルギーを維持できるように注意しなくちゃね。

これを守れば、たぶん道はひらけるんじゃないかしら。

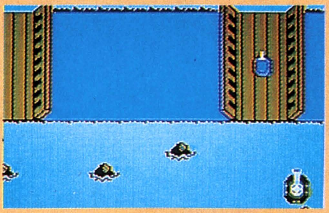
英之　よしっ、がんばろうっ！

構成／スピカ（大島弘子・堀込佳寿子・光畑由佳）
協力／遠藤行一・KAZ・佐藤義明・清水雅仁・武井司・森村あおい

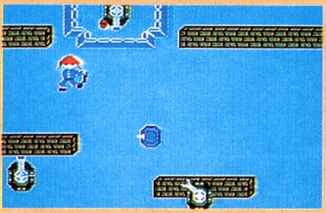
木の陰にかくれる前に手榴弾で狙いうち



戦車に乗って砂漠越え



橋を渡れば敵本陣は目前！



さあ、うるさいハエどもにはかまわず敵本陣を攻撃！

砂漠を越えて手榴弾が唯一の武器

フロントライン

（タイトー）

機種　ファミリーコンピュータ
価格　4,500円

桜井　博道

単身、敵陣営をコウゲキセヨ！

敵の司令本部まであと数キロに迫ったところで、昨日、敵側へ秘かにもぐり込んだ我々のスパイが、1枚の図解マップ（㊙マップ参照）を電送してきた。

『こ、これはすごい！』司令隊長は真っ黒に日焼けした狛犬のような顔をニヤリとくずした。

イヤな予感は的中した。

『そこの若いの……そう、おまえだ。同志の送ってきたこのマップと解説書を持って、敵陣営の様子を探ってくるんだ。武器は裏の倉庫に手榴弾とライフルがある。好きなだけ持ってけ。生きて帰ったらまた会おう』

エーッ、ウソーッと心の中で叫んではみたものの、隊長命令は絶対だ。ボクは、おそるおそるマップ解説を読むことにした。

㊙文書 No.10925号

敵陣は、森林地帯、芝生、砂漠、橋を渡って防壁のある本陣、と4層構造になっている。森林道の出口までは、敵兵のしつこい攻撃があるので覚悟しておきたまえ。だが、敵兵の武器はライフルだけだ。植えこみを弾よけに利用しながら手榴弾で攻撃というのも悪くない。

そこを抜けると、こんどは戦車がキミを待ちうけている。芝生から砂漠地帯、敵本陣にいたるまで、キミと戦車だけの攻防戦になるので、手榴弾をできるだけ多く持っていくことだな。なんせ、戦車にライフルは役に立たないから。

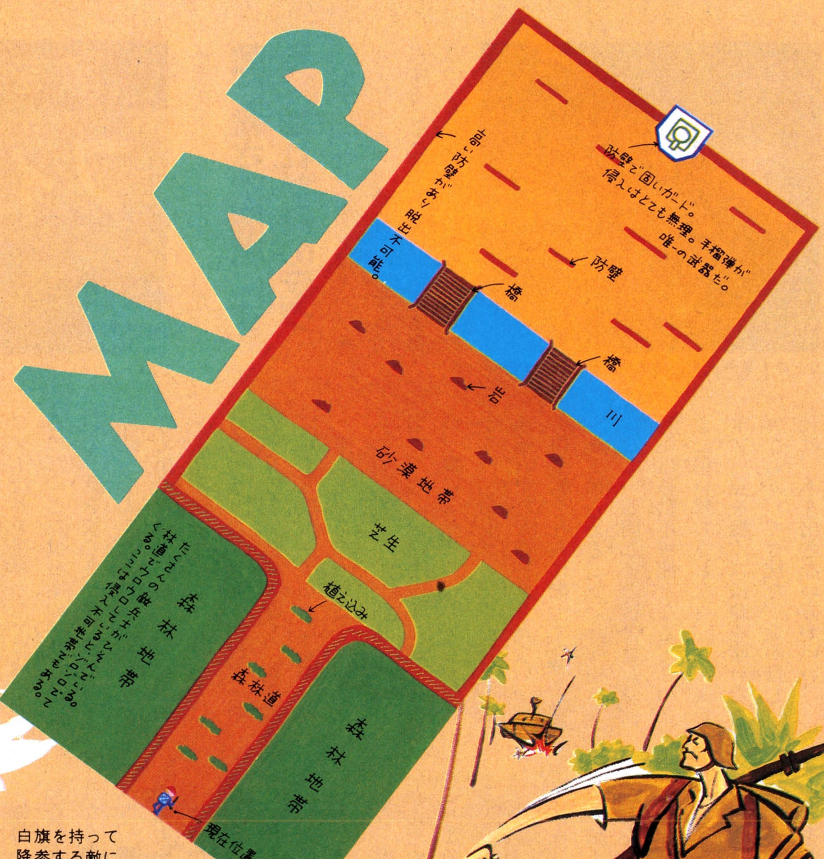
ここで、敵戦車について少し説明しておこう。グリーンの敵戦車の型は大小とりまぜて2種類で、動きの俊敏さ、弾の飛距離に差はないようだ。キミの手榴弾の遠投能力がどのくらいかボクは知らないが、ジグザグに敵戦車に近づき、ドカーンと決めてもらいたい。

とちゅうでブルーの戦車を見ると思うが、これはキミの戦車だ。戦車に近づいてⒷボタンを押して乗り込み、Ⓐボタンで発砲。降りるには再びⒷボタンを押す。大きい戦車は的になりやすいから、乗るなら小さい方がいいだろう。

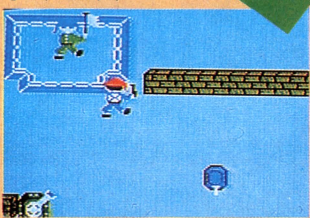
橋を渡ると敵本陣はすぐそこ。敵の隊長が乗っている戦車を爆破すれば、キミの任務は終わりだ。特殊防壁でガードされたその戦車を爆破するには、手榴弾が唯一の武器になる。もしキミが戦車に乗っていたら、降りて捨て身の攻撃だ。命は天にあずけて……。

スパイ023号より

ボクは決めていた──生きて帰ったら、司令隊長に手榴弾を投げつけてやることを。



白旗を持って
降参する敵に、
思わずバンザイ



敵を我がものに――それが一番！

フィールド・コンバット

（ジャレコ）

機種　ファミリーコンピュータ
価格　4,500円

武井つかさ

俺は珍しいゲーム調査の話にとびついた

バグ捕りに集中している耳に、けたたましく電話のベルが突き刺さった。電話は女からで、その声はひどく狼狽していた。

端的に言えば、彼女の用件は仕事の依頼だった。その仕事というのが一風変わっていて、あるゲームを調査してほしいというのだ。しがない二流の私立探偵もどきが手に負える仕事じゃない。しかし、俺は奇妙な興味を抱き始めていた。

「1件40ドル、その他に経費を実費でいただく。料金内でおさまれば別だが」

女はしばらく黙っていたが、なんと値引き交渉を始めた。これには、さすがの俺も閉口してしまった。

おもむろに電源を入れた。フィールド・コンバット。こいつが俺の調査対象だ。これがあの女を恐れさせるようなゲームなのだろうか？　俺はタバコの火をもみ消し、調査を始めた。

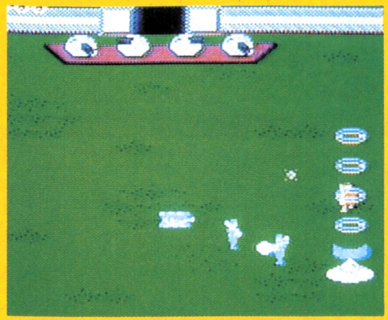
コントローラーを前後左右に操作すると、画面内を移動するキャラクターがあった。どうやら、これが俺の分身らしい。Aボタンはミサイルのようだ。ンッ、Bボタンは何だ⁉　まあいい。ゲームはもう始まってるんだ。俺はこのテのゲームについては天才といえる。天性の勘ってやつがハイスコアを叩きだしてくれるのだ。

鼻唄まじりで敵の歩兵を一掃していく。今日はすこぶる調子がいい。おっと、こいつは敵のヘリコプターだな。歩兵の間隙を縫って飛んでこようと、所詮俺の敵ではない。ミサイルをぶち込んで……ウッ、確かに命中しているはずなのだが……。もう1発!!　な、なぜ撃墜できないのだ。アッ、殺られちまった！

フッ、今日の俺はどうかしてるぜ。こんなところでゲーム・オーバーになるなんて……。マニュアルを読まずにゲームを始めちまうのが俺の悪い癖だ。俺は、グラスの中で黄金色に揺れる液体を口にふくんだ。喉が乾いていた。思わず興奮してしまったらしい。

女が持ってきた茶封筒の中に、マニュアルはきちんと収まっていた。几帳面な性格なのだろう、マニュアルはまっぷたつに折られていた。俺はそのマニュアルに目を通した。

今、俺が操作しているのは司令艦であり、そして敵ヘリコプターを撃墜できなかったのは当然のことだった。ヘリだけは倒すことができないと明記されている。とんだドジを踏んだものだ。俺は再度このゲームに挑んだ。スポンジのようなこの頭の中には、必勝テク試案がずっしり詰まっていた。


キャプチャービームだと高得点が狙える

敵は殺さず捕虜にする、これが俺のテク

不明だったBボタンはキャプチャービームで、敵を捕らえて味方にすることができる。また、味方陣営の歩兵、戦車、高射砲、ヘリコプターなどを援軍として呼びだせるのだ。これは日本の将棋に似ている。敵を改心させ味方にひきずり込むなんてことは日本人にしか考え出せない。このへんがゲームをより面白くさせている。とくに味方のヘリコプターを飛ばすと敵のヘリは空中戦に専念し、司令艦に対する攻撃が少なくなるのだ。

俺はキャプチャービームが気に入った。勘違いしては困る。伝道者でもなし、改心なんて柄じゃない。単にミサイルより得点が高いからだ。労せずして点を稼ぐのは悪徳官吏だけの特権じゃない。

司令艦を左右に振って敵を幻惑させて捕らえる。ただし、ビームを放っている間とその後のコンマ何秒かは移動不可能となる。このときに狙い撃ちされたら、ジ・エンド！　点を稼ぐには命を賭けなきゃならん、て寸法だ。命が惜しければ、手を出さない方がいい。

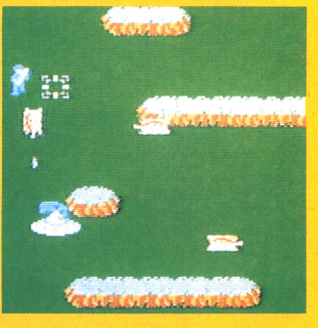
俺は一匹狼だからできるだけ使わないが、援軍を頼むときにもそれなりの注意は必要だ。ヘリならヘリ、戦車なら戦車、と敵に応じた戦力をつぎこむのが秘訣だ。

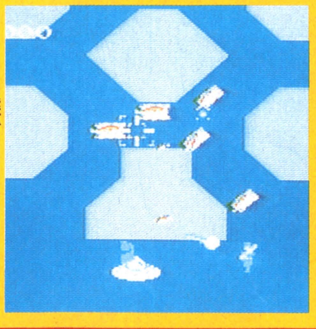
せっかく登場させた援軍を捕虜にして連れ去る大胆不敵な奴が、あのUFOだ。しかし、俺はこいつも気に入っている。捕虜を捕らえると一直線に逃げ帰ろうとするので、狙いをはずすことはない。かんたんに2000点をせしめることができるのだ。俺にとっちゃ、こんなのはチョロイもんさ。

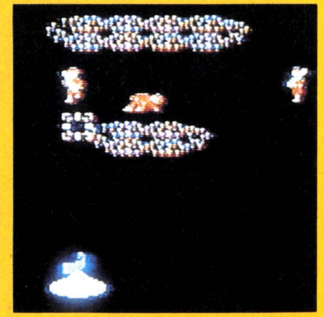
さて、あの女に提出する報告書の作成にとりかかるとしよう。三流探偵もどきにできる調査なんてこんなものだ。俺は逃げも隠れもしない。新宿を根城にした三流探偵もどき、俺に仕事を依頼したい奴、挑戦したい奴がいたら、このドアを叩きな。いつでも俺はバグ捕りをしているぜ。

UFOも高得点源。捕虜があると狙いやすい

混戦状態を打開するには天性の勘が必要だ

こういうときは戦車の応援がほしい。歩兵では役不足


戦車もキャプチャービームを使った方が得だ


歩兵をミサイルで撃つ。気絶から覚めたところをビームで捕らえるのがよい


揺れる昇降機——夜ふけの高層ビル

エレベーターアクション

（タイトー）

機種　ファミリーコンピュータ
価格　4,900円

宇野誠一郎

2人でやれるなんてイヤなんです、私

私、今春大学を卒業したばかりのOLなんです。お勤め先が新宿の高層ビル街だから、歌舞伎町はすぐ近くでゲームセンターも多いんだけど、女の子の行く所じゃないし……。何だかちょっと怖いカンジ。

だから私たちOLの間でも、ファミコンはちょっとしたブームなんです。ひとり住まいの子なんて、彼氏と2人でゲームするんですって。私もお友達に勧められてファミコンを買ったんだけど、いっしょに遊んでくれる男性なんていないし。だから2人で遊べるゲームはイヤ！ なんて、ちょっと敬遠してたんです。

そう、あのときまでは……。

初めてのときって、ちょっと怖いんです

先日お仕事の帰りに、「エレベーターアクション」っていうゲーム、見つけたんです。ちょっと見ただけなのに、なんだかあのエレベーターの上下運動に頭の奥がビ～ンとして、胸もドキドキ。迷わず買っちゃいました。

初めてのときって、期待と不安で苦しいくらい。でも、思い切ってスイッチを入れたんです。もちろん目はしっかり閉じたままで。そっと目を開けたら、エレベーターのアルファベットが上がったり下がったり。つい見とれて——。

ハッと気をとり直して、まずは取扱説明書を読んだんです。スパイのコントロールが大切みたい。ほかにもエレベーターやエスカレーター、それに機密書類が隠してある赤いドアもコントロールしなくてはイケナイんです。初めてなのに、うまくいくかしら？ そんなこと考えながら、私、とうとう左手と右手をコントローラーにもっていっちゃったんです。

屋上にスルスルとロープが伸びて、スパイが素早く（でも、ちっとも乱暴じゃないの）潜入すると、私はもうわれを忘れて指を動かしていて……。気がつくと、コントローラーを押さえつけている指が、もうグッショリぬれてるんです。私って変態かしら？

飛んだり腰を落としたりで攻めるんです

エレベーターに乗ってるときは、コレを自由に上下にコントロールできるから、ガードマンの激しい攻めもそれほど苦しくなくて、かえって戦意をそそられるんです。うまくやればジャンプもできて、とってもイイみたい。

そうそう、しゃがむこともできるんです。時間がたつと、疲れちゃって勝手に腰が立たなくなるのかしら？ って思ったんだけど、そうじゃないんです。ガードマンのピストルをかわすときや、腰を落として低姿勢のガードマンをピストルで攻めるときは、これが一番。だって、相手がしゃがんでるときは、いくら私が立って攻めても当たらないんです。

ほかにもガードマンを昇天させるテクニック、教えちゃおうかしら？ 経験なんてなくたっていいんです。私だって、初めてなのにうまくいっちゃった！

エレベーターが上下する途中で狙い撃ちすれば、いくら相手が大モノでもイ・チ・コ・ロ。もちろん、ジャンプして飛びかかるのも暴力的でゾクッとしちゃうけど、ジャンプは腰を落としたままじゃできないし、ガードマンに近づかないととどかないんです。初めは指を動かすのに夢中で気づかなかったけど、すぐ目の前に現れたときなんかはイイみたい。

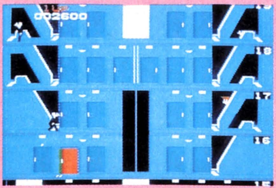
それから奥の手。ランプを撃ち落とすと、ビル中がしばらくまっ暗になるんです。暗いほうが私は好き。あっ！ ランプをガードマンの上に落とすのもやったんだけど、私、まだうまくなくて、1度も昇天させてあげられないんです。

赤いドアの部屋に入って書類を全部手に入れたら、もう車のある地下室まで逃げるだけ。とはいっても、ここに行くまでがまたとってもたいへんなんです。なぜって、エレベーターはたくさんあるのに、そのうちのひとつだけが地下に通じているっていうんです。上へ下への大騒ぎで、もう私、手がこわれちゃう！

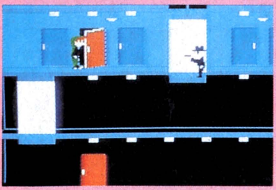
最後まで力を抜けないせいかしら、うまくあの攻めから逃げられたときは、指だけじゃなくて体中が汗でグッショリ。肩で息しちゃった。でも、満たされてるカンジで最高の気分。こんなに興奮するなんて思ってもみなかったんです。

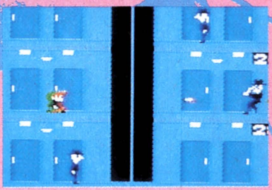
こんなスリリングなコト、癖になっちゃう

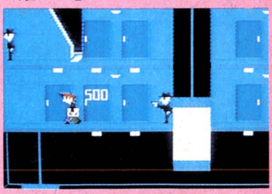
こんなスリリングな経験、そうできないし、楽しくって、私、癖になりそう!?


エスカレーターを降りたら、すぐ攻めないとやられちゃうんです

ランプを落とせばビルは暗闇で、ぐっと攻めやすいみたい


この赤いドアの向こうに機密書類があって……

腰を落として狙い撃ち！


書類を盗めばポイントアップ。後ろの敵に注意して！


逃走車に乗って、闇に消えるスパイになりきって1面クリア

テレホビーゲームTOPチャート

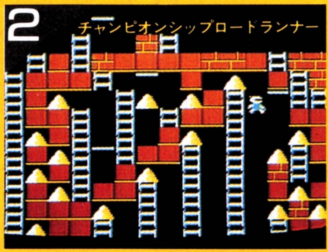
☆協力店 ●西武百貨店池袋店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●寿屋大宮東口店（埼玉・大宮）●寿屋日吉店（神奈川・港北）

ファミリーコンピュータ

ランク	前月ランク	ゲーム名	メーカー・定価	ランク	前月ランク	ゲーム名	メーカー・定価
6	—	けっきょく南極大冒険	コナミ 4500円	1	1	サッカー	任天堂 4900円
7	4	ゼビウス	ナムコ 4900円	2	7	チャンピオンシップロードランナー	ハドソン 4900円
8	—	ロードランナー	ハドソン 4500円	3	—	忍者くん	ジャレコ 4500円
9	9	アイスクライマー	任天堂 4500円	4	6	イー・アル・カンフー	コナミ 4500円
10	3	バンゲリングベイ	ハドソン 4900円	5	2	フォーメーションZ	ジャレコ 4500円

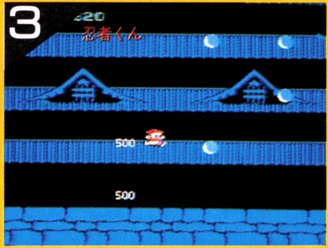
▶ハーフタイムのチアガールがうれしいネ!

この夏いちばんシゲキ的!



▶キミは全面クリアできるかな?

◀5人の敵キャラクターがとってもユニークだ。



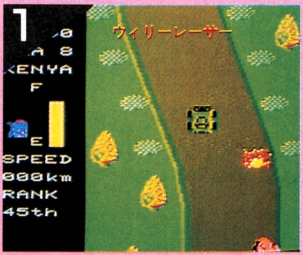
▶断崖絶壁どこでもひょひょいと登っちゃう。

◀大陸・海・宇宙をバックにくり広げられるスペースゲーム!!

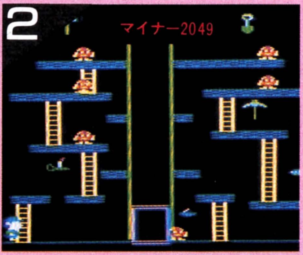
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間昭和60年5月1日から昭和60年5月31日まで。

スーパーカセットビジョン

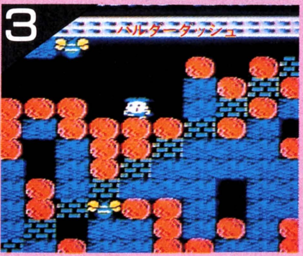
ランク	前月ランク	ゲーム名	定価
1	5	ウィリーレーサー	3800円
2	—	マイナー2049	4500円
3	3	バルダーダッシュ	4500円
4	1	スーパーサッカー	3800円
5	2	コミックサーカス	3800円



▶ルール無用の3大陸縦断ラリーのスタートだ。



▶お訪ね者ヨハンを捜し、坑道内を行ったり来たり!



▶ダイヤモンドを集めるパズル感覚のゲーム。

セガ SG・SCシリーズ

ランク	前月ランク	ゲーム名	メーカー・定価
1	—	コナミの新入社員とおるくん	セガ 4300円
2	4	コナミのハイパースポーツ	セガ 4300円
3	1	GPワールド	セガ 4300円
4	—	スターフォース	セガ 4300円
5	—	ロードランナー	セガ 4300円

▶ハートを全部集めれば、かわいい彼女とハッピーデートだ。

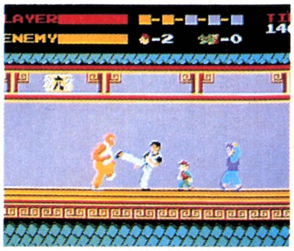
▶高とびこみ、跳馬、トランポリン、鉄棒の4種目があるぞ。

▶キミのスーパーマシンで3D感覚のコースをブッ飛ばせ!

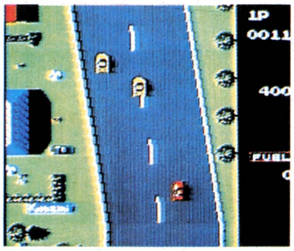
テレホビーデビューあべにゅう

ボクたち この夏 生まれたて!!

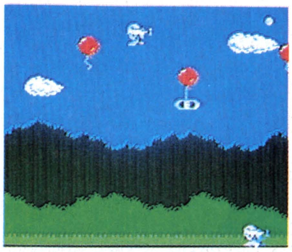
ファミリーコンピュータ
スパルタンX（任天堂）
●人気爆発のクンフーアクションゲーム。
定価4900円



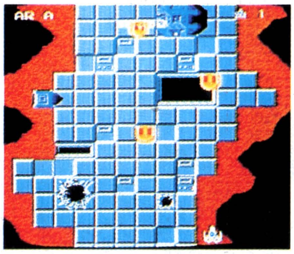
ファミリーコンピュータ
ロードファイター（コナミ）
●コナミマンも飛んでくる！モーターゲームの傑作。
定価4500円



ファミリーコンピュータ
アストロロボ・ササ（M・I・A）
●MSX版がさらにバージョンアップで登場だ。
予価5500円（9月予定）

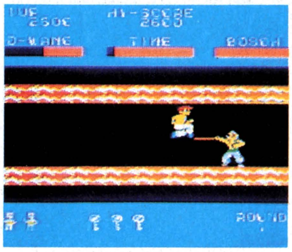


ファミリーコンピュータ
スターフォース（ハドソン）
●画面とサウンドがとくにすばらしい。
定価4900円



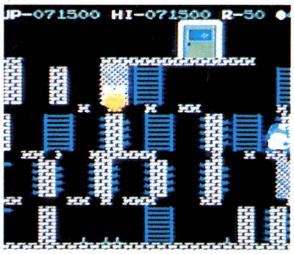
ファミリーコンピュータ
フィールドコンバット（ジャレコ）
●キミの機動部隊は戦場を突破できるか!!
定価4500円

セガSG・SCシリーズ
ドラゴン・ワン（セガ）
●華麗なクンフーで、キョーコを救出せよ！
定価4800円



ファミリーコンピュータ
ハイパーオリンピック（コナミ）
●専用コントローラーが付いてるよ。
定価6500円

ファミリーコンピュータ
ドアドア
●かわいいキャラとサウンドがうれしい。
定価4900円

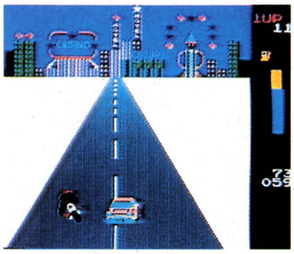


セガSG・SCシリーズ
ズーム909（セガ）
●迫り来る敵機や障害物をきり抜け、敵母船を目指せ！
定価4800円

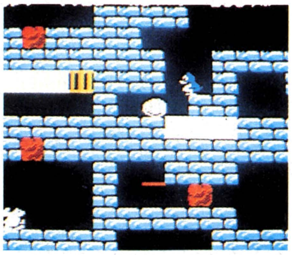
テレホビーニュース

●写真のもの以外で今後発売予定のソフト。ファミリーコンピュータでは、アイレムから**10ヤードファイト**（9月上旬）。任天堂から**マッハライダー**（予価5500円）。ナムコから**ワープマン**（7月中旬、4500円）、**ドルアーガの塔**（8月上旬、4900円）、**バトルシティ**が発売予定。ツクダオリジナルからは、オセロマルチビジョン用**サッカー**（9月発売予定・予価4800円）。

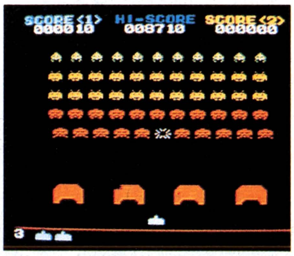
ファミリーコンピュータ
ジッピーレース（アイレム）
●レースのゆくえはキミの記憶力にかかってる。
（8月上旬・予価4500円）



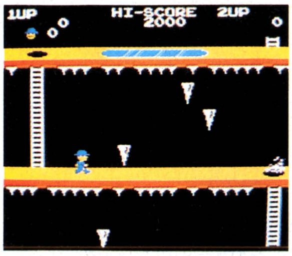
セガSG・SCシリーズ
どきどきペンギンランド（セガ）
●タマゴを割らないで、フェアリーちゃんまで運べるか。
（7月中旬・定価4800円）



セガSG・SCシリーズ
スペースインベーダー（セガ）
●シューティングゲームの代表作。シンプルだけど面白い。
（発売時期未定・定価4300円）



セガSG・SCシリーズ
ピットフォールII（セガ）
●地下に秘められた宝物を捜し出せ！
（7月中旬・定価4800円）



ファミリーコンピュータ
スーパーアラビアン（サン電子）
●古代ペルシャが舞台のファンタジックアドベンチャー。
（7月下旬・予価4500円）

セガSG・SCシリーズ
チョップリフター（セガ）
●捕虜は全部で64人。ヘリを操縦して味方を奪回せよ！
（7月中旬・定価4800円）

セガSG・SCシリーズ
ドロール
●地下牢に囚われた家族を救い出せ。
（発売時期未定・定価4800円）

BOX 7

暑中お見舞い申しあげるとともに、みなさんご機嫌よう！　ボクがムシ暑い巷に一陣の涼風を呼ぶギョッ君である。さて、今日も机上に山積したソフトに一筆啓上すべく登場。キラリと光る1本に、期待しなさい。

ご案内（独断と偏見の総合点）

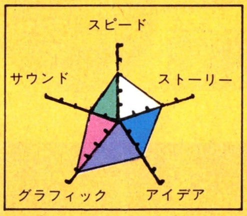
1F　法隆寺の謎（67点）（ソニー）
2F　ヘリコイド（65点）（マイクロネット）
3F　サッカー（70点）（パナソフト）
4F　キューピーパニック（95点）（ゲームアーツ）
5F　軽井沢誘拐案内（78点）（エニックス）
6F　青い宇宙の冒険（65点）（レーベンプロ）
7F　THE HOBBIT（84点）（トモ・ソフト・インターナショナル）

1F 法隆寺の謎

●SMC−777●3.5D（7000円）
▼アドベンチャーゲーム＝タイトルで、どっぷりアドベンチャーしたゲームだろうなと思ったら大ちがい。最近はやりのマルチゲーム、つまりいろんなジャンルの組み合わせで、第1部はクイズ、第2部はロールプレイング仕立てというもの。

第1部は、とにかく大胆な設定に驚き！ホームズや法隆寺、飛鳥時代の歴史について習ったうえで、その記憶力を試されるんだけど、名探偵ホームズがどうしてこの時代に登場することになったか、そのイキサツはやってのお楽しみ——ってわけだ。2部でしくじったらまた初めから、なんてことはないからご心配めさるな。ある数字を入れれば、2部からすぐに始められる。

2部はホームズと女性秘書との3人で、法隆寺の謎を究明すべく歩き回るんだけど、それぞれ別行動がとれる。画面はこのマップと、背景となる建物のマップなどの2種類で、ロールプレイにありがちな平たんさをカバーしてるのはイイね。全体の流れにも、そんなヤ・マの工夫がほしいところ。



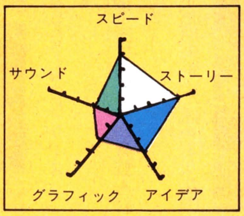
2F ヘリコイド

●FM−7（NEW7）、PC−88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼ロールプレイングゲーム＝最近売れセンのニュータイプ・ロールプレイだから——と、ロールプレイと聞くなりサジを投げる担当がこの1本を差し出したけど、どう見てもこれはアスレチックゲームだ！

画面には池やポール、山、ロープなどのほか、タコや犬（?）などの敵も登場。ふつうロールプレイといえば、そこで戦いが始まり、体力とか経験が増えるはずなのに、これはもう逃げるだけ。アスレチックゲームだと言ったのは、つまりそーゆーことなんだ。

では、どうロールプレイなのか？　主人公の仕事はダイヤ集めで、各面で成功するごとにキャラのレベルが上がる——ってわけだ。

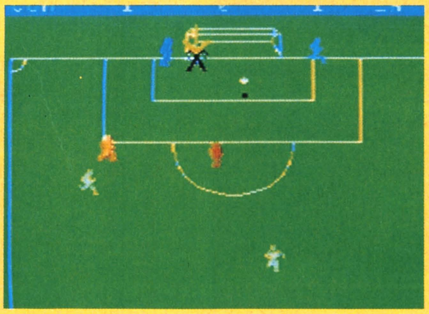
新しいパターンのゲームを作ろうという姿勢が、ちょっと裏目に出たかな？　〝ロールプレイ〟でなく、毛色の変わったアクションに徹したら面白かったかも……。

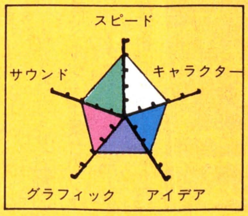


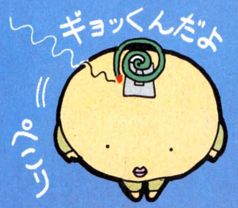
3F サッカー

●MSX
●ROM（4800円）
●アクションゲーム＝このところやたらサッカーゲームが目につくなかで、MSX版も続々登場。これからも、同じMSX版で他社から発売される予定がいくつかあるとか。ヨーロッパほど熱狂的ではないにしても、日本のサッカー熱も健在ってことかな？　サッカーに限らず、スポーツゲームの人気の秘密はバトルモード、オッと違った、対戦モード。マシンの前で「このヤロー！」と声をあげて楽しむのは2人ならではの楽しさ。

このサッカーも例にもれず、2人でも遊べる。とくに相手がドリブルしているのを、スライディングでとり返すときは最高！（取られたら、もう最悪……）一番問題になる操作性は悪くないし、機能もいろいろ。キックひとつにしても飛距離を調整しながら、ってのはウレシイ！　色づかいとグラフィックがイマイチなのは、MSXだから……ということで。







芳珍玉一（ホーチンタマイチ）のレビュー

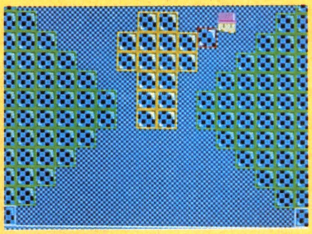
4F キュービーパニック

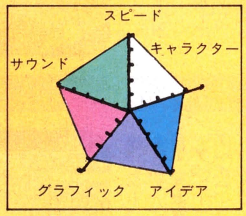
●PC—88mkIISR●5D（6800円）

▼思考型アクションゲーム＝SRユーザー感涙（かんるい）！"専用"と謳う（うた）だけあって、期待を裏切らない1本。ゲームはすでに"ぱふおーまんす"時代に突入か!?

キューブの動きは一定だけど、もちろんオロオロ迷ってたら押しつぶされて一巻の終わり。50面の中には、じっくり考えるパズル面と、ひたすらダッシュのアクション面があるから、それぞれに合った行動をとることが必要ってわけだ。そこで利用したいのが斜め（なな）移動。ノック（主人公）はゴムマリのような体なので、少しくらいはさまれてもウニュッとスリ抜け（ぬ）られる。体力は減るけどね。こんなとこもセンスとゆーか、アイデアの勝利だね。

BGMやキャラもいいし、お勧め（すす）品。80mkIISRと88用も近く発売らしいよ。





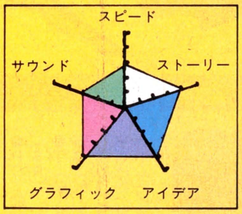
5F 軽井沢誘拐案内（かるいざわゆうかいあんない）

●PC—88（mkII／SR）
●T（2本組4800円）、5D（5800円）

▼ミステリーアドベンチャーゲーム＝「ポートピア連続殺人事件」の第2弾と聞いて、担当はボクに懇願（こんがん）した。(担)は(ポ)の画面を5枚しか知らないとゆー（こりゃヒドイ）。てなわけで、(軽)もとても手に負えない代物（しろもの）と思ったらしいのだ。ところがドッコイ！

コマンドはエニックスの十八番（おはこ）、プレイヤー思いのワンキー入力。だから、メッセージの中にヒントもしばしば。そのうえ、そのメッセージもひらがな・カタカナ混合文で読みやすい。そしてもうひとつ、「スイリ」コマンドを選べば、それまでわかっていることを表示してくれる、ってわけだ。

面白いのは最初に名前を入力すると、それがそのままゲームの登場人物になってしまうこと。まぁ、最後でオマケみたいにロールプレイしちゃったのは逆効果だったような……。

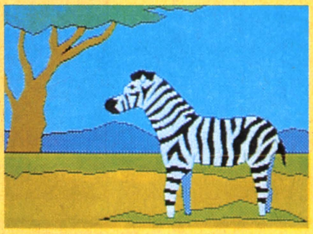


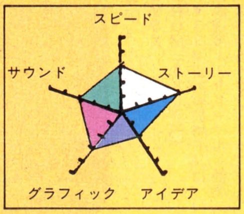
6F 青い宇宙の冒険

●PC—88（mkII／SR）、FM—7（NEW7）／77
●T（4800円）、5D（5800円）

▼アドベンチャーゲーム＝小松左京が10余年前に書いたSF小説と同名だったんで、ちょっと味見したわけだ。で、端的に言うと、これは"お子様ランチ"的。リアルタイム、3D迷路、はては会話式シミュレーションまで、1本で何でもできるけど、それぞれに食い足りない──味つけに固執（こしつ）してない感じ。原作が10年前のものだからって、ゲームに新しさがなくていいってことではないはず。

ただし、ビギナーなら？ それも左京ファンなら？ もちろん3D迷路なんかがあるから、原作を知ってるからって解けるとは限らないぜ！





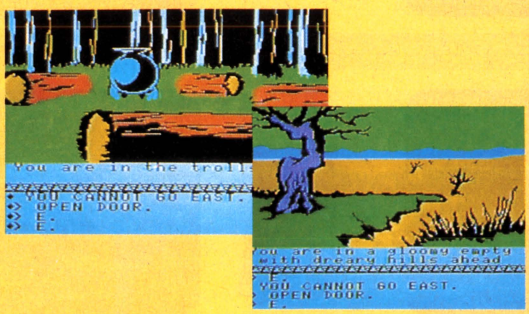
7F THE HOBBIT

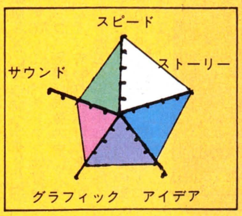
●MSX●T（4800円）

▼アドベンチャーゲーム＝『64K』だもの、MSX初の本格アドベンチャーだとボクは期待したね（それだけロード時間はやたら長い）。それに原作は、あの有名な「指輪物語」のJ・R・R・トールキンなんだから保証つき！ ところがオイシイ話には罠（わな）があるもんさ。

これがなんと世界共通のMSXなもんで、モロ英語!! アクションゲームならいざ知らず、アドベンチャーではお手あげ。

描画速度は速いし、コマンド入力もバリエーションに富んでるし、アドベンチャーとしても一流なのに。ここは日本なんだから、国内のMSXユーザーの年齢層を考えて輸入（？）すべきだよなぁ。





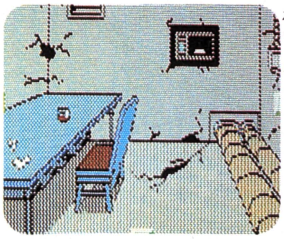
待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい!

デビューあべにゅう

'85夏本番!! やけつく太陽の下で遊ぶ毎日に、ホッとひと息つきたくなったら、涼しい部屋でどうかな、ゲームでも? キミのマシンが遊びたそうにジリジリしてるぞ!

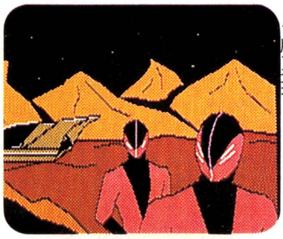
表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●tu…ターボ ●予・3800円…予価 ●T(F・3800円)…テープでFM版のみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

ウイル(デス・トラップII)



●スクウェア
●PC−98(F/M)、X1(tu)
●5D(5800円)
▼AD=SFハードボイルドでアニメもジョークもたっぷり。もちろんデス・トラップを知らなくてもOK。舞台は孤島、アイシャを探して人類の危機を救え!

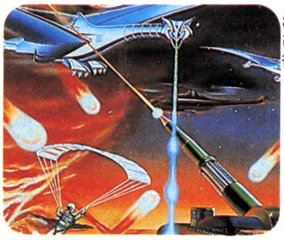
ABYSS(アビス)



●ハミングバードソフト
●FM−7(NEW)/77/8
●T(4500円)
▼AD=銀河系外宇宙サージュ恒星系を舞台に、タフで陽気なモズ・シバットが大活躍。シンジケートの基地を捜索にでかけて、モズは捕らえられ……。テープ版で登場!

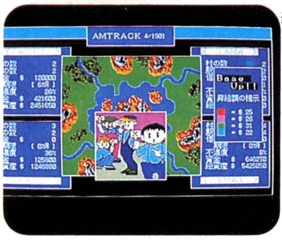
あ番地

エキサイティングパック



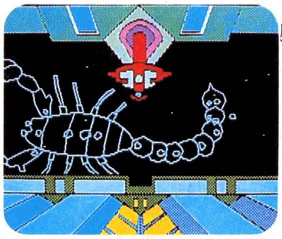
●ソフトプロ
●MSX
●T(3本組6800円)
▼AC=(1)エイリアンバウンス(2)ハイパーブラスト、(3)キュービーの3本パック。(1)・(2)はシューティングゲーム、(3)は3D的な知恵くらべを楽しめる!お買い得!?

アムトラック



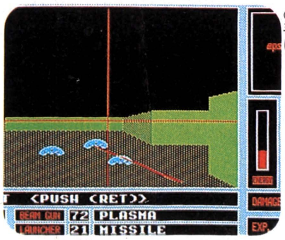
●スクウェア
●PC−98(F/M)
●5D(5800円)
▼S=(7月10日予定)自分の経営する鉄道会社を黒字に!相手は人でもコンピュータでも4人、倒産させればキミの勝ち。マルチウインドーのコミカルな絵が。

青い宇宙の冒険



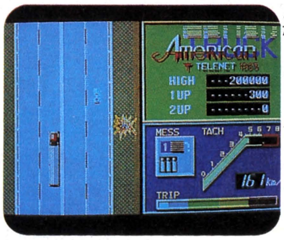
●レーベンプロ
●PC−60mkII(SR)/66(SR)
●T(60・4800円)
●3.5D(66・6300円)
▼AD=(7月中旬予定)小松左京原作の同名小説をヒントにゲーム完成!(写真はFM−7版)

イプシロン3



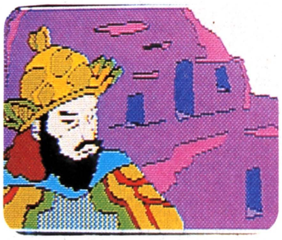
●BPS
●PC−88(mkII/SR)
●5D(7300円)
▼RT+RP=惑星"ミュー"に残った抵抗軍は、『マザー』を破壊するためにジャイアント・バトルアーマー『イプシロン3』を完成させたが、タイプ2は敵の手に……。

AMERICAN TRUCK



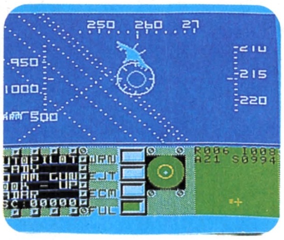
●日本テレネット
●PC−60mkII/66(SR)/88mkIISR
●T(60/66・4500円)
●3.5/5D(6800円)
▼AC=キミはCIAの秘密事項を預かるスパイ。今回の任務は大型トレーラーを輸送することだ。

蒼き狼と白き牝鹿



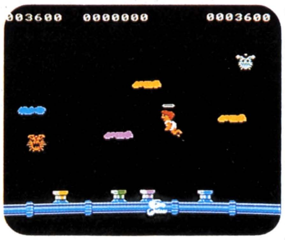
●光栄
●FM−16β(SD・FD・HD)、PC−98(E・F・M)
●5D(8800円)
▼S=たった5人の家族が200万の騎馬軍団と化した史実を再現! ユーラシア大陸に一人の男ジンギスカンのロマンがかけめぐる。

F-16 ファイティングファルコン



●アスキー
●MSX
●ROM(5800円)
▼S=多目的戦闘機F16は、最高速度1450マイル、最高高度5万5000フィートで、ミサイルとバルカン砲を持つ。MSXを2台つないで2人でも楽しめる!

アンジェロ

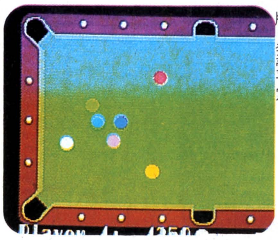


●アスキー
●MSX ●ROM(4800円)
▼AC=アンジェロは、神さまの命令で「虹」を作るのが仕事。原料の雲をたくさん集めて、レンジで何度も精製して、虹の素を作ったら、それを製造マシンにかけて……。でもジャマ者もいっぱい。

ACTMAN(アクトマン)

●アスキー
●MSX、ROM(4800円)
▼AC+AD=アクトマンは冒険のプロ。危険な洞窟の中に入り込んで、失われた秘宝のありかを示す地図を集めたら修復だ! しかし洞窟では蛇や鳥などの動物がジャマをして、思うように進めない。

スーパービリヤード

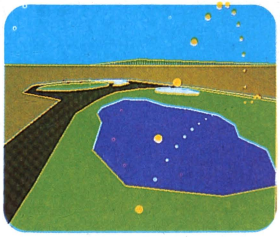


●ハル研究所
●X1(tu)
●T/5D(5800円)
▼AC+S=MSX用を移植！本物そっくりの自然な動きが楽しめる。1人用、2人用の選択もできて、ビリヤードもう家族で遊べる時代。3インチFD版も発売予定。

エレキランド

●富士音響マイコンセンターRAMII
●PC-88(mkII/SR)
▼AC=エレクトマンは、アキハバラランドで電気製品を集めるのに必死。それを待ちかまえる電気モンスターのボルター、ワットン、ウォーム。空中にぶら下がった製品を、全部とれ！

3-Dゴルフ(スーパーバージョン)

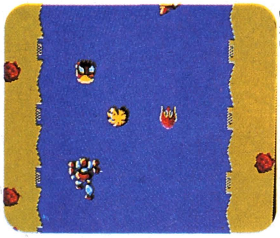


●T&Eソフト
●PC-88mkIISR、FM-16β(SD/FD)
●5D(6800円)
▼RT+S=3D立体図形処理を使って、ワンショットごとにその位置からの立体視野画面を作成。4人まで同時プレイができる。

THE CASTLE

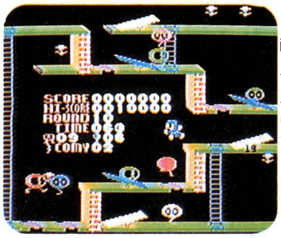
●アスキー
●PC-88(mkII)/98F/98M2
●5D(6800円/M7800円)
▼AC+RP=100個の部屋に100個の罠。最愛の王女を助けるため王子は城に乗りこんだ。2人の愛が勝つか、それとも罠が勝つか!?

戦闘伝説エルフ



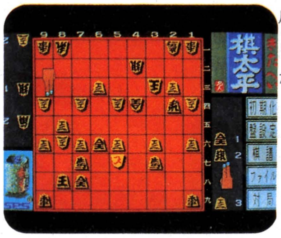
●コスモスコンピューター
●PC-88(mkII/SR)
●5D(5800円)
▼AC=強奪された人工頭脳「ゼス」を奪還するため、可変動ロボット「エルフィクス」を駆使して敵と戦え！惑星ジェイ・ディフターを救うのはキミしかいない！

C-SO



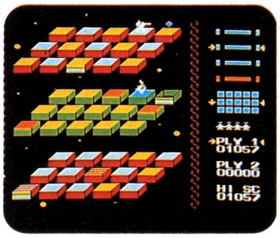
●ポニカ
●MSX
●ROM(4800円)
▼AC=登場キャラの動きは、まるで4コママンガのような、とぼけた面白さ。シーソーを使って押しつぶしたり、はねとばしたりして気まぐれな敵、しつこい敵をやっつけろ！

棋太平(きたへい)



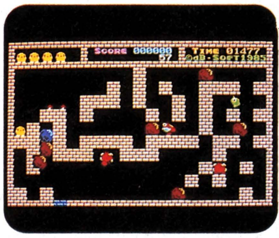
●マイコンハウスSPS
●X1(tu)、MZ-20/22、PC-88(mkII/SR)
●T(4500円)
5D(6500円)
▼N=実際に対局している雰囲気を出すために「手」が出るようになった。人間対人間の対局もOKだ。

JUMP



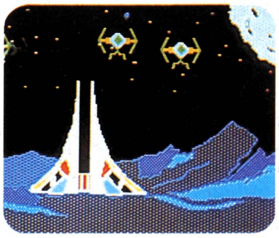
●アスキー
●MSX
●ROM(4800円)
▼AC=塗装ロボットのジャンプは、15枚のパネルでできた4枚のスクリーンを、指定されたとおりに塗るのが仕事。ところが、そのパネルがなかなかの曲者で……。

KING of FLAPPY



●デービーソフト
●PC-88(mkII/SR)、X1(C/D/tu)
●T(4500円)
5D(6800円)
▼思考型AC=まったく新しい200面に、BGMも一新！ディスク版はコンストラクションつき。

TYPING with OBIE



●オービックビジネスコンサルタント
●PC-88(mkII)
●5D(6800円)
▼AC+学習=タイプ練習とゲームをドッキング。3ステップで英文タイプをマスターし、コンストラクションで単語練習もできるというもの。

スーパーサッカー

●ソニー
●MSX(16K)
●ROM(4900円)
▼AC=(7月21日予定)立体感、スピード感を重視。横方向6面のスクロールが見もの。約6分をハーフタイムとして、前後半の合計得点で勝負！操作性のよさはなかなかのもの。

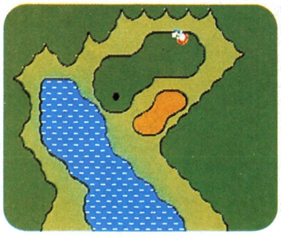
Cliché(クリシェ)

●クロスメディアソフト
●FM-7(NEW)/77
●3.5/5D(7800円)
▼ツール=曲を構成するさまざまな要素をパラメータでセットすれば、あとはコンピュータが自動作曲！"ミュージアム"で演奏もできるぞ。音楽好きのキミに！

探険隊II(魔境アマゾンの奥地に黄金伝説を見た！)

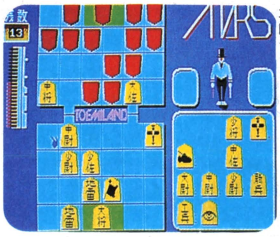
●データウエストジャパン
●FM-7(NEW)、PC-88(mkII/SR)
●5D(2枚組7800円)
▼AD=アクションゲームだった第1弾から新境地に。黄金伝説の謎を究明すべく、特捜班はアマゾンへ旅立った。視聴率をかせげ！

SUPER SHOT GOLF



●ユニオンプランニング
●PC-98(F/M2)
●5D(6800円)
▼S+AC=ボールの飛距離に合わせて画面がスクロール。ゲームをするたびに、同じホールでもピンの位置が変わったり、グリーンの傾斜度とその方向も変わる。

軍神マース(軍人将棋)



●東芝EMI
●FM-7(NEW)/77
●T(4500円)
▼S=(7月20日予定)1回に1駒移動させ、突入口から敵陣地に侵入し、不明の敵軍の駒に対して自軍の駒をぶつけて(重ねて)戦おう。敵総司令部を攻略せよ！

は番地

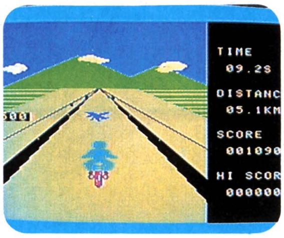
ピポルス

●コナミ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝闇の妖精が光を奪ってから、平和な国はまっ暗。少年ピポルスは光のつまった幻の水晶玉HOLY GEMを求めて、花の国メリーランドへ旅立った。大きいキャラがカワイイ！

TAN TAN たぬき

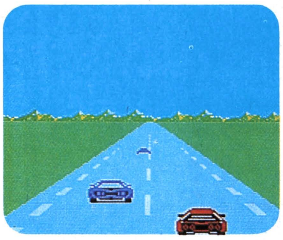
●ポニカ
●X1（tu）
●T（3500円）
5D（4800円）
▼AC＝チェッカーズのふみやはいねむりタヌキの助けを借りて、ギャルたちから逃げ回りながらメンバーを集めるのに大わらわ。

ファイティングライダー



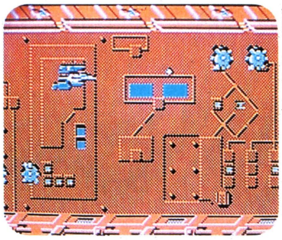
●日本コロムビア
●MSX ●T（3200円）
▼AC＝高原道路をつっきると都会の夜を走る高速道路に。そして夜明けとともに朝日に向かって、さらに広野をひた走る。キミは名ライダーになって、高性能バイクを思う存分あやつろう！

ハイパーラリー



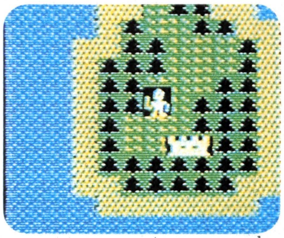
●コナミ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝コースは全部で13。各ステージとも世界各地の魅力あふれる自然の中で開催される。スペシャルステージでは、ライバル車とのマッチプレイにもチャレンジ！

超時空要塞マクロス カウントダウン



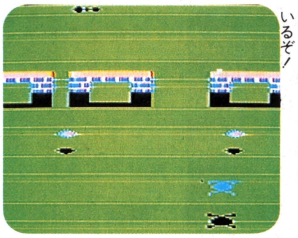
●ボーステック
©ビッグウエスト
●X1（tu）
●T（4500円）
5D（6500円）
▼AC＝8－9画面分の広大なスペースの中で、バトロイド、ガウォーク、ファイターと3段変型しながら戦う。

ファランクス



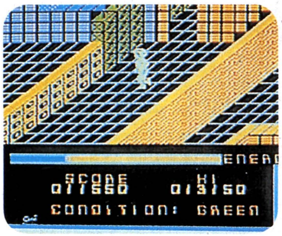
●エニックス
●MSX（32K）
●T（3800円）
▼RP＝エーゲ海の南に浮かぶ島ゾナにバンパイアが現れ、ドラゴンを呼び覚ました。アテネでは勇者3人（騎士・魔法使い・僧侶）をゾナに派遣、バンパイアを倒せ。

パストファインダー



●ポニカ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＋AD＝生物のまったく生存しない禁断の惑星を、キミは探査船リーパー号で行動開始。美術品を拾って基地まで運ぼう。もちろん手ごわい敵もうようよいるぞ！

ディスク ウォーリア™

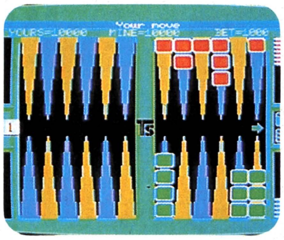


●マイクロキャビン
●MSX（32K）
●T（4200円）
▼RT＋AD＝イギリスから登場したUKソフトシリーズ第一弾。キミはCOMPLEXに侵入してアンドロイド軍を倒し、マスターコンピュータを必ず破壊せよ！

ブレイク・スルー

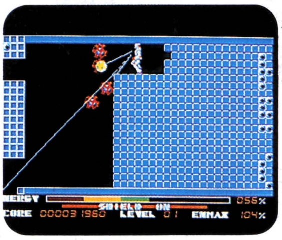
●コムパック
●PC－60（mkII／SR）／66（SR）
●T（3800円）
▼AC＝パイロットの意のままに合体・変形する戦闘システム〝トリゾイド〟。バトル・スーツ、ホバークラフト、インターセプト各フォームをうまく使って！

バックギャモン



●ソニー
●MSX
●ROM（4000円）
▼N＝（7月21日予定）インテリジェントなゲームをキミに！コンピュータ相手に練習を積み、次は友だちも負かしてしまおう。入門書つきで、初心者もOK。

テグザー

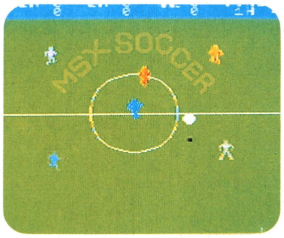


●スクウェア
●X1（C／tu）
●T（5800円）
▼AC＝（7月20日予定）あのテグザー（PC－88mkIISR＝ゲームアーツ）のX－1版がスクウェアから登場。画面、スピード、キャラクターすべて最高の人気の一本。

プログラム・フォー・マーダー

●オービックビジネスコンサルタント
●PC－88（mkII）
●5D（1万円）
▼AD＋学習＝企業スパイをテーマにしたサスペンスストーリーで、音声カセットのヒアリング、理解度テストなどもやっちゃうぞ。はたして〝殺し〟は？

パナソフトのMSXサッカー

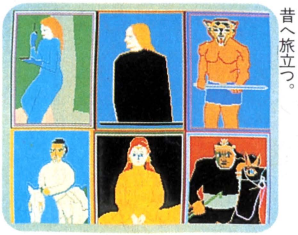


●パナソフト
●MSX（8K）
●ROM（4800円）
▼AC＝キックは飛ばす距離を調整しながら、パスも思いのまま。勝負を決める一瞬の足技も、キミの腕にかかっている。対コンピュータ、2人でも対戦できるぞ！

デゼニワールド

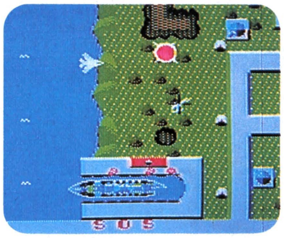
●ハドソン
●PC－88（mkII）、X1
●T（4800円）
5D（88・6800円）
▼AD＝（7月中旬予定）デゼニランド・ファンの皆さま、U.S.A.のディズニーワールドがもうすぐ名古屋へ上陸！ どんなパロディが飛び出すか。

法隆寺の謎



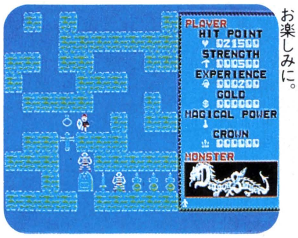
●ソニー
●SMC－777
●3.5D（7000円）
▼RT＋パズル＋AD＝時を超えて不思議な冒険が始まった！1部で飛鳥時代の歴史やゲームに関する記憶力を試し、2部はホームズと女性秘書を連れて、昔へ旅立つ。

バンゲリングベイ



●ソニー
●MSX（16K）
●ROM（4900円）
▼AC＝（7月21日予定）世界征服の野望を抱いてきたバンゲリング帝国は、ついに最終兵器を完成させようとしていた。キミの使命は帝国の工場を破壊することだ。

ドラゴンスレイヤー

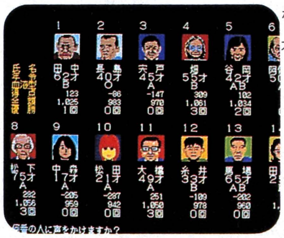


●スクウェア
●MSX ●T（4800円）
▼AC＋RP＝（7月15日予定）お待たせ！ 日本ファルコムで大ヒットしたドラスレが、スクウェアの手でMSXに移植されたぞ。ちなみにPC－98版も移植の予定あり、画面もキレイ、お楽しみに。

レッドスタック

●コスモスコンピューター
●PC−88（mkII／SR）
●5D（5800円）
▼AC＝宇宙からの侵略者ゴルゴダ軍の武器にかなうのは、2種類のミサイルと低空飛行戦闘機レッドスタックだけ。地球軍にレッドスタックの設計図を届けろ！

麻雀大会

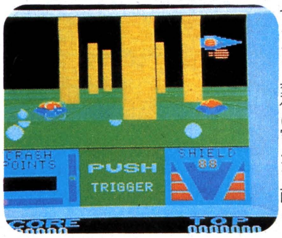


●光栄
●PC−98（E／F／M）
●5D（8800円）
▼N＝有名人と麻雀大会。メンバー選びが決まったら、ルールはお望み次第。シャミセン、オチョクリ、泣き麻雀、こんな麻雀みたことない!? ユニークな一本。

ボコスカウォーズ

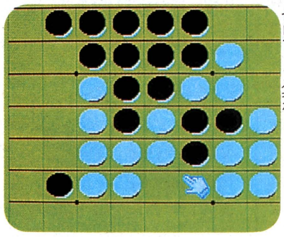
●アスキー
●PC−98（F／M2）、FM−7
●T（3800円）
5D（7800円）
▼AC＋RP＝反撃のチャンスを得たスレン王は、10人の兵士と14人の兵士をつれてバサム城を目ざして出発。600mの道程は厳しい。

レッドゾーン



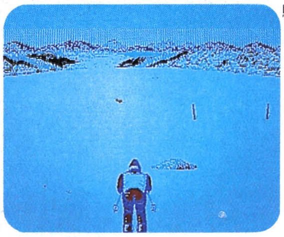
●アスキー
●MSX　●ROM（4800円）
▼AC＝レッドゾーンは、かつては緑におおわれた楽園だった。ところがコンピュータに乗っとられ、今では人が近づくこともできない。キミの使命は、このレッドゾーンを人類のもとへ奪還すること。変化に富んだ16面！

森田和郎の「オセロ」®



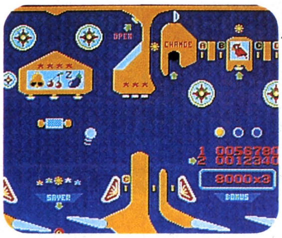
●東芝EMI
●PC−88（mkII／SR）、X1
●T（X4500円）
5D（P5800円）
▼N＝初心者でも一手一手コンピュータに習って達人に。マニアなら並べ替え機能や再現機能でもっと楽しく遊べるぞ。オセロファン集れ！

HOTDOG



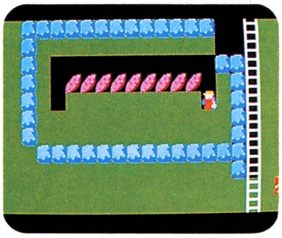
●ボーステック
●PC88（mkII／SR）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AC＝白銀に躍り魂が遊ぶ！フリースタイルスキーの種目はモーグル、エアリアル、スラローム。3D的画面でリアルに体験しよう。

ローラーボール



●ハル研究所
●PC−88（mkII／SR）、X1（tu）
●T／5D（5800円）
▼AC＋S＝ピンボールの画面構成にビックリ！ X1版はタテ3台分、PC版は横2台分で左側だけがスクロールして2段に!!

MOLE MOLE（モール・モール）



●クロスメディア
●PC−88（mkII／SR）、FM−7（NEW）／77
●T（3800円）
3.5／5D（5800円）
▼RT＋パズル＝もぐらのモールはいも掘りに夢中。四苦八苦の50面をクリアしたらコンストラクションで！

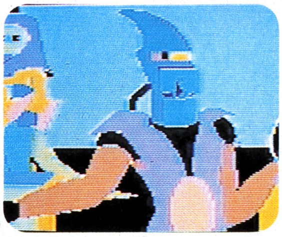
ポートピア連続殺人事件

●エニックス
●MSX（32K）
●T（3800円）
▼AD＝ある夜おこった密室殺人の謎。キミは部下のヤスをひきつれて捜査に乗り出すが、次次に容疑者たちが殺されてゆく。はたしてキミは犯人を追いつめられるか!?

ホールインワン

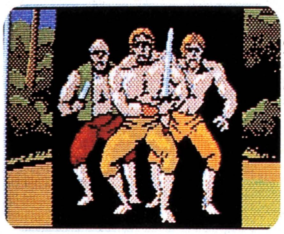
●ハル研究所
●PC−88（mkII／SR）、X1（tu）
●T／5D（5800円）
▼AC＋S＝砂漠コース、半島コースまで登場する難度Cのホールがなんと72。各ホールとも立体的なリアル画面でサウンドも本格的。

惑星メフィウス



●T&Eソフト
●MSX（32K）
●T（3本組4800円）
▼AD＝″スターアーサー伝説″第1弾のMSX版が新技術・アイデアを投入して登場。コマンド選択方式、描画速度1秒以下を実現、フルカラー50以上の画面。

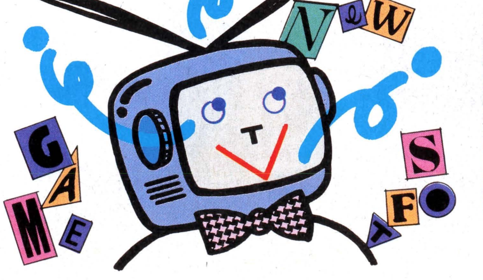
Ring Quest



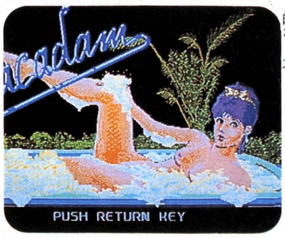
●スタークラフト
●PC−88（mkII／SR）／98（E／F／M）、FM−7／77
●3.5D／5D（3枚組1万2800円）
▼AD＝混とんのリングにとらわれた美しき女魔法使いリサを救い出すのはキミだ！ Questの第2弾。

ワールドゴルフ

●エニックス
●PC−88（mkII／SR）
●T（2本組4800円）
5D（5800円）
▼AC＋S＝トッププロ30人とのトーナメント方式採用。18ホール終了後ベスト5に入れば会員に。1〜3人までプレイOKだからみんなで。



Macadame



●デービーソフト
●PC−88（mkII／SR）、X1（D／tu）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼N＝写真集付き18歳未満お断りソフト、といえばアダルト。今までになくドギツイ（?）刺激的な一本。

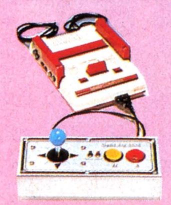
応募要項

♡このプレゼントページの応募は148ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使ってください。
♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
♡締切　昭和60年8月8日必着
♡発表　本誌10月号（9月7日発売）誌上

Beep

読者プレゼント

チャレンジしなけりゃ当たらない!!

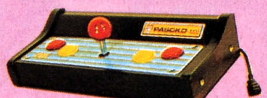


①ジャンボジョイスティック　10名

ファミリーコンピュータ用
（シグマ電子提供）　7700円　〈P40参照〉
●ゲームセンターの感覚でファミコンが操作できるぞ。一度使ったらもう離せない。

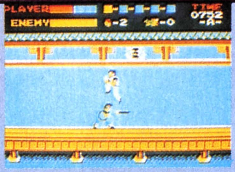
②ジョイボール　5名

ファミリーコンピュータ用
（HAL研究所提供）3900円　〈P41参照〉
●ボール型のコントローラーでファミコン操作。連射ボタンも付いていっきにハイスコア。



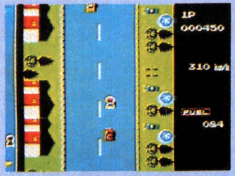
③PASOKO　5名

各機種対応（ただし、MZ、FMシリーズには取り付けられません）
詳しくはTEL03-959-6611まで。
（三和電子提供）　11800円
●9ピンコネクタをジャックに差し込むだけでそのまま使えます。



④スパルタンX　3名

ファミリーコンピュータ用
（任天堂提供）　4900円　〈P10参照〉
●この夏大人気のクンフーアクションゲーム。ゲームセンターの感覚が味わえるぞ。



⑤ロードファイター　3名

ファミリーコンピュータ用
（コナミ提供）　4500円　〈P32参照〉
●他車、オイル、工事現場をきり抜け、チェックポイント目指して爆走しようぜ！

⑥ドラゴン・ワン　3名

セガSG・SCシリーズ用マイカード
（セガ提供）　4800円　〈P14参照〉
●城内の敵を華麗なキックで次々と倒し、愛するKYOKOを救い出せ！

⑦ズーム909　3名

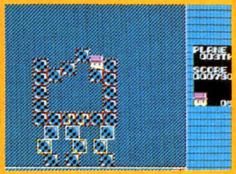
セガSG・SCシリーズ用マイカード
（セガ提供）　4800円　〈P26参照〉
●惑星原野、無重力空間で待ちかまえる敵の大群を撃破せよ！

⑧エプシロン3　5名

対応機種：PC-8801/mkII/SR（5D）
（BPS提供）　7300円　〈P130参照〉
●待望のBPSからの新作。高速グラフィックのリアルタイムロールプレイゲーム。

⑨ホーリーグレイ　10名

X1（シリーズ）（T）5名
PC-88（5D）　5名
（ザインソフト提供）6800円〈P160参照〉
●部屋の数は？　そしてマップは？　ホーリーグレイを手に入れるためなら苦労も楽し!?

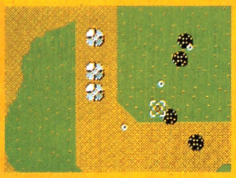


⑩キュービーパニック　5名

PC-8801/mkII/SR（5D）
（ゲームアーツ提供）6800円〈P169参照〉
●ウニウニ動くキューブをくぐりぬけ、ノッツ君は身も縮む思い。コンストラクションも。

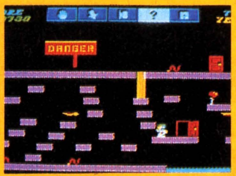
⑪テグザー　5名

PC-8801/mkII/SR（5D）
（ゲームアーツ提供）6800円〈P162参照〉
●走ったり飛んだり思うままに動くテグザーになりきって2000機あまりの敵をやっつけろ。



⑫ギガンテス　3名

PC-9801（5D）
（コムパック提供）5800円〈P158参照〉
●広大なマップ、スピード感、キャラクター、どれをとっても98ならではのすばらしさ！



⑬ハッピーフレット　5名

PC-80mkII/SR、88/mkII/SR（5D）
（マイクロキャビン提供）6800円〈P154参照〉
●迷宮にもぐりこんだハッピーフレット。道具を拾って使って、最後の謎解きに挑戦！

⑭カラーケース　5名

（三和電子提供）
●ディスク入れにも使えるし、ちょっとした小物入れにも使える便利なカラーケースだ。

⑮グラディウスポスター　10名

（コナミ提供）〈P100参照〉
●コナミのニュービデオゲーム。グラディウスのポスター。お店じゃ買えないよ！

⑯サンダーストームポスター　5名

（日本ビクター提供）
●VHDとパソコンによって家庭で楽しめるようになった人気ゲームの大ポスター。

⑰BEEPマット　10名

（BEEP提供）A3版（297×420）
●机の上に敷いて使うBEEPマット。カレンダー入りだから、とっても便利！

Kaleidoscope

カレイドスコープ

「自由なストーリー(シナリオ・セット)選択、シリーズ通してプレイ可能なキャラクター」——これが「カレイド・スコープ」のコンセプト。

基本的なゲームの舞台設定は変わりませんが、ストーリーの選択次第で、さまざまなシチュエーションのゲーム内容を楽しむことができます。しかも、あるストーリーで育てたキャラクターは、引き続き他のストーリーで使えます。——ボードゲームでは当り前のこのシステムを、パソコンゲーム史上はじめて取り入れたのが、SFロールプレイングゲーム「カレイド・スコープ」シリーズなのです。「カレイド・スコープ」では、どのストーリーから始めることも可能、シリーズを順番に遊ぶ必要はありません。こうしたシステムのため、ゲームプログラムが「ローダー・セット」と「シナリオ・セット」の2つに分かれることになりました。

〔ローダー・セット〕 ローダー・セットには、キャラクターを作りファイルする部分、それとシナリオ・セット専用ローダーが入っています。各ストーリーに進むには、ここでまずキャラクターを作り、専用ローダーでシナリオ・セットを読み込ませなければなりません。各シナリオ・セット間の移行は、このローダー・セットを通して自由に行なうことができます。つまり、本シリーズを遊ぶには、必ず1本のローダー・セットが必要となるわけです。

〔シナリオ・セット〕 シナリオ・セットには、基本世界のデータとシナリオ・ストーリーが入っています。基本世界とはシリーズを貫く舞台設定のこと。各セット毎に少しずつ変化しますが、概要は変わりません。この基本世界に対し、いわば冒険世界ともいうべきものがシナリオ・ストーリーです。これがゲームプレイの中心であり、セット毎にまったく違ったものになるのです。今回発売されるストーリーは、名づけて「7万光年の胞子たち」。期待して下さい。

● ●

銀河運営連盟—ザ・オペレーションリーグ・オブ・ギャラクティカ。銀河系の大半をその統治下とし、設立されてから数千年がたとうとしていた。連盟に所属する辺境星域オノトは4つの恒星系、13の居住可能惑星からなる。今回、"第3市民"ランク獲得のために連盟が指定した区域のひとつである。「7万光年の胞子たち」——惑星ナセルを占領した謎の機械化部隊。彼らはどこから、そしてその目的とは……!?戦闘(コンバット)スーツに乗り込んだプレイヤーと謎の部隊との間に繰りひろげられるし烈な戦い。すばやいパーツチェンジが勝利の鍵!ロボットVSロボットの結果ははたして……。

※今回は2本組(ローダー・セット+シナリオ・セット)のため特別セット価格にて発売です。

冒険が、増殖を始めた。

★フルメモリー、オールマシン語 ★オリジナル・ファイトモード ★一括ロード、アクセスなし ★擬似3D&スクロール画面を併用 ★擬似マルチウィンドウによる表示 ★スムーズな画面切り換え

SFロールプレイングゲームシリーズ

第1弾 7万光年の胞子たち

はるか以前、未知の種族によって放たれた、
膨大な数の無人資源探索船。
そして今、驚異的な時間と距離を漂いつづけた一隻の探索船が、
"連盟"の防御網をも突破し、
惑星ナセルに着陸したのである。
宇宙船は、7万光年彼方の母星へ送信を開始した。

8/1 新登場

FM-7/NEW7/77
Tape(2本組)……¥7,800
5"(2枚組)……¥9,800
3.5"(2枚組)……¥9,800

PC-88/mkII/SR
Tape(2本組)……¥7,800
5"(2枚組)……¥9,800

X1/Turbo
Tape(2本組)……¥7,800
5"(2枚組)……¥9,800

開発予定PC-9800シリーズ

資料請求券 BEEP 8

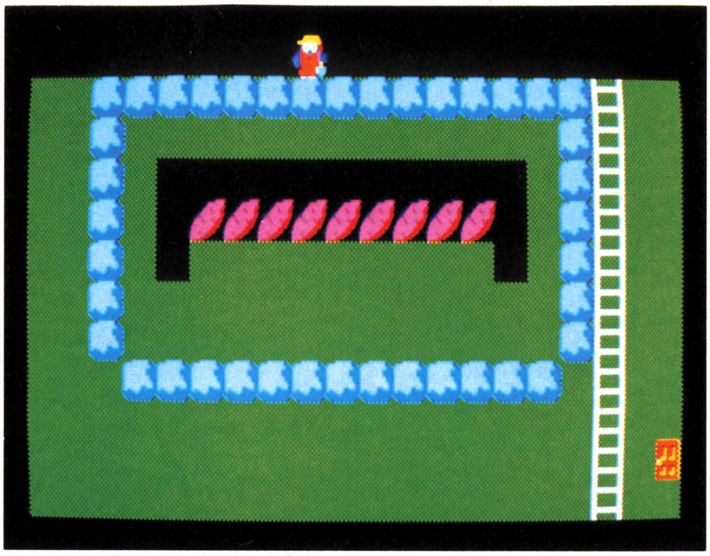
株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F
TEL.03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にて下記の要領でお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317●加入者名/㈱ホット・ビィ●金額/代金合計●通信欄(裏面)/ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk

GA夢 ガム

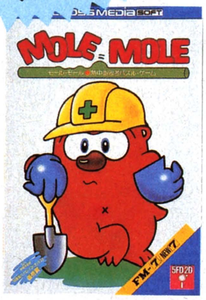
CROSS MEDIA SOFT

いもは掘っても墓穴は掘るな。



手先がぶきっちょだって平気！
じっくりやれば、実力がだせる。
時間より知能との勝負なのだ。
これが、パズルゲームの

ジョイスティック対応



MOLE=MOLE

モール・モール●熱中型思考パズル・ゲーム

FM-7 NEW7/77	5FD	F-5010	¥5,800	PC-8801 mkII/mkIISR	5FD	P-5004	¥5,800
	3.5FE	F-3510	¥5,800		CT	P-1001	¥3,800
	CT	F-1015	¥3,800		—	—	—

●近日発売・PC-6001mkIISR、PC-6601SR、X1/X1turbo●移植中・PC-98シリーズ

楽しい特典がいっぱい！

★会員になろう！……………………………………
お買いあげの方はもれなく『モール・モール・クラブ』の会員になれます。会員の方には豪華会員証、特製スコップ・ボールペン、解図に便利なメモ帳、CROSS MEDIA PRESS最新号を差しあげます。

★50面とけたら天才だ！……………………………
第50面がクリアーできた方には抽選で200名様に豪華スタジアムジャンパーを差しあげます。(締切り・60年10月末まで)

★君のオリジナル面が発売されるぞ！……………………
あなたが作ったオリジナル面をお送りください。この冬発売予定の『モール・モール2』に採用された方には当社規定の謝礼金を差しあげます。(締切り・60年10月末まで)

●超時空合体スペースファイト

ZION

ザイオン

FM-7 NEW7/77	5FD	F-5006	¥6,800
	3.5FD	F-3506	¥6,800
	CT	F-1009～1010	2本組 ¥5,800

PC-9801版まもなく発売

富士通純正ジョイスティック対応

敵の手に渡ったザイオン1号機・2号機・3号機を奪いかえしギラン星超大型無敵ロボ・サターンをたたきのめせ。
●敵基地に捕えられたザイオン1号、2号、3号を救出し合体するたびに強くなっていくアドベンチャー仕立て。
●全8ステージの合成成長型アクション・ゲーム。
●合体が完了すると敵の超大型ロボット・サターンとの1対1の戦いがまっている。

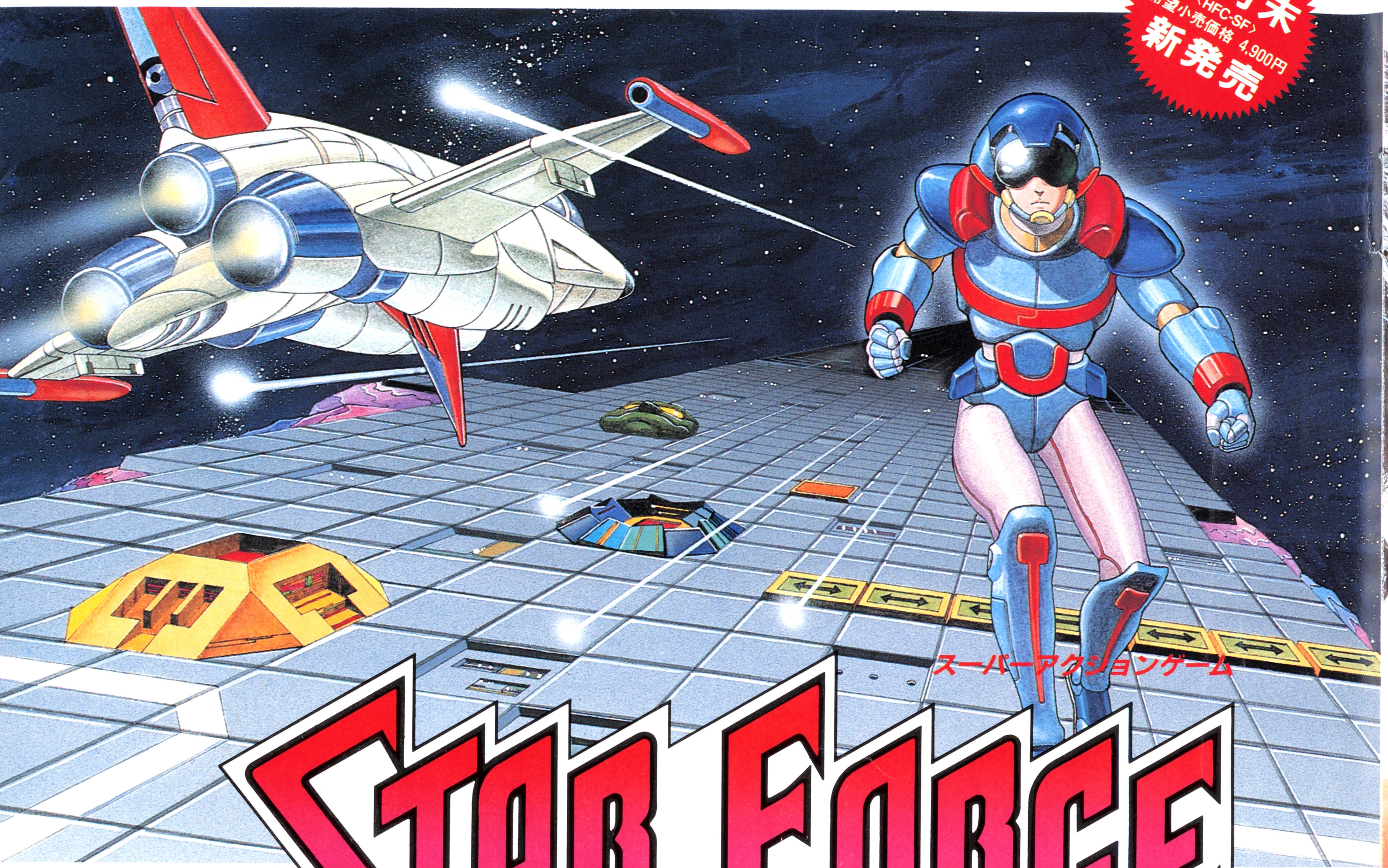
通販 お近くで、お求めになれない場合は、商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、直接お申し込みください。〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社 BEEP係

●販売店を募集しています。販売に関するお問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで ☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集！☎03(486)9470 PS制作部まで
★発売/ビクター音楽産業株式会社　★販売/日本エイ・ブイ・シー株式会社

「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

ハドソンの任天堂ファミリーコンピュータ™・シリーズ

6月末 新発売
希望小売価格 〈HFC-SF〉 4,900円



スーパーアクションゲーム

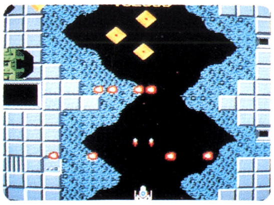
STAR FORCE
スターフォース

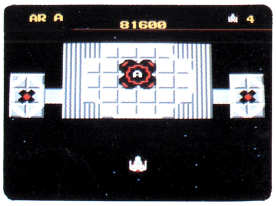
© 1985 TEHKAN LTD. and HUDSON SOFT

超ド級アクションゲーム、いよいよ登場!!

戦士(スターフォース)よ、浮遊大陸ゴーデスの謎に挑戦せよ!!

スタービームを撃ちまくり、24のエリアを駆け抜けろ!敵のしつようなな攻撃にひるんではいけない。友軍・パーサーを救出し、合体せよ。ラリオスを粉砕(ふんさい)し、アルファターゲットに果敢(かかん)に挑戦せよ!キミは戦士(スターフォース)。浮遊大陸ゴーデスに秘められたかずかずの謎(なぞ)を解き、1,000万点(ハイ・スコア)をたたき出せ!!





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 ☎011-821-1538
営業所/仙台・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

●お求めは、お近くの玩具店か有名百貨店玩具売り場で。

Beep
1985 8号
ビープ
8月号
昭和60年8月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻8号通巻8号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行(株)日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
定価360円

雑誌 17659-8 ISSN 0910-7681 Printed in Japan